librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

IL CONTE DRACULA

J. H. BRENNAN

illustrato da Tim Sell
tradotto da Alessandra Dugan

Edizioni E. Elle

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

Transilvania

Un fulmine improvviso squarcia per qualche istante la densa oscurità della foresta, e in lontananza l'ululato di un lupo rompe il silenzio. Poi, nel fragore del tuono, le tenebre ricadono a coprire il paesaggio.
Una strada deserta serpeggia attraverso la foresta, sembra quasi una ruga profonda scavata sul volto di un gigante. La pioggia scrosciante sferza il terreno di questa striscia di terra e scorre tra il fogliame, mentre il vento impetuoso scuote i rami degli alberi, che s'incurvano crepitando.
Fra le violente raffiche urlanti s'ode un altro rumore, come l'eco di un tuono. A poco a poco si distingue più chiaramente: è uno scalpitare di zoccoli, uno schioccare di briglie e un cigolare di ruote.
Tra i nitriti dei cavalli appare una carrozza nera, che procede all'impazzata rollando come una nave nel mare in tempesta. I cavalli imbizzarriti hanno la schiuma alla bocca e gli occhi dilatati dalla fatica e dal terrore. Il cocchiere è un uomo dalle larghe spalle, avvolto in un mantello che svolazza nel vento; sembra molto forte e abile nel condurre la vettura, ma anch'egli ha paura.
La strada continua a salire e la carrozza esce dalla foresta per inoltrarsi in un paesaggio desolato e selvaggio, dove le rocce percosse dalla pioggia creano mostruose ombre appena una saetta squarcia le tenebre della notte.
Il cocchiere continua ad incitare i cavalli, che galoppano come se avessero il diavolo in corpo.
Alla luce di un ennesimo fulmine si scorge in lontananza la fine della strada: porta ad un tetro e cupo castello che si staglia all'orizzonte.

Siamo in Transilvania, un angolo remoto e dimenticato dell'Europa orientale; i pochi viaggiatori che passano di qua vedono mutare la loro vita.
Questa è la Transilvania, una terra di foreste e di villaggi isolati governata da un sistema sociale che risale ai tempi della nobiltà feudale, dove ancor oggi regna la superstizione: la gente si fa il segno della croce ad ogni calar del sole e appende alle finestre e alle porte lunghe catene d'aglio per tener lontani antichi fantasmi e spiriti maligni, già da molto dimenticati in paesi più civilizzati.
Nella carrozza c'è un uomo solo, completamente coperto da un ampio e pesante mantello. Di lui si scorgono solamente gli occhi scuri, che sembrano di tanto in tanto illuminarsi e brillare di uno sguardo iniettato di sangue.
Mentre la vettura continua ad inerpicarsi verso la paurosa costruzione, lo strano figuro resta immobile e sembra non curarsi affatto della tempesta che sta devastando questa parte del mondo. Ma chi è costui, l'impavido che affronta arditamente la notte e si prepara a conoscere gli orrori di quella tetra fortezza?
Chi si avvicina alle porte del Castello di Dracula?
Chi, se non tu?

Le regole del gioco

Questo è un librogame. Non devi solo leggerlo, ci puoi anche giocare. Tutto ciò di cui hai bisogno è un paio di dadi, carta e matita. Se ti va usa pure una piccola calcolatrice, ma non è essenziale.
Hai anche bisogno di PUNTI DI VITA, che sono l'unità di misura della tua possibilità di sopravvivenza, e senza i quali moriresti. *Cominci la tua avventura con 100* PUNTI DI VITA.

Caratteristiche del personaggio

L'eroe di quest'avventura avrà le seguenti caratteristiche:

VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO

Le prime quattro si spiegano da sole. L'ultima indica i talenti nascosti del personaggio, cioè le sue *capacità soprannaturali*: come leggere nel pensiero, prevedere il futuro, uccidere qualcuno con la sola forza della mente, ecc.
Per calcolare le *Caratteristiche del tuo personaggio* dovrai lanciare un dado per ciascuna di esse e segnare il risultato. 3 punti è una buona media; se ne ottieni di più è meglio, ma se vai sotto il 3 potrai trovarti in difficoltà. Comunque adesso aspetta, ti sarà detto più avanti quando farlo.

Combattimento

Ti capiterà di dover affrontare dei combattimenti. Per farlo segui queste istruzioni:

1. Lancia un dado per il tuo avversario e uno per te. Aggiungi ad ognuno i rispettivi punti di VELOCITÀ e CORAGGIO. Chi ottiene il punteggio più alto attacca per primo. Se il punteggio è pari, lancia i dadi un'altra volta.
2. Per colpire l'avversario lancia entrambi i dadi. Se il punteggio è minore di 6 hai fallito il colpo. Se è 6, o più di 6, hai colpito. Poi dovrai lanciare i dadi anche per il tuo avversario e applicare le stesse regole.
3. Per calcolare il danno inflitto all'avversario, aggiungi i tuoi punti di FORZA e ABILITÀ al punteggio dei dadi, e quindi sottrai il risultato dai suoi PUNTI DI VITA. Calcola il danno subìto da te nello stesso modo.

Se i tuoi PUNTI DI VITA *si ridurranno a zero, o a meno di zero, sarai morto.*

Fuga

A volte è più utile scappare che combattere, per esempio quando il tuo avversario è particolarmente pericoloso o quando ti sono rimasti pochissimi PUNTI DI VITA.

Per prima cosa, se vuoi fuggire, lancia due dadi.

Punteggio da 9 a 12 - puoi facilmente prendere qualsiasi delle vie d'uscita suggerite dal paragrafo in cui ti trovi.

Punteggio da 5 a 8 - puoi ancora fuggire, ma solo per tornare al paragrafo in cui ti trovavi prima di essere in difficoltà, quindi è molto importante che tu segni sempre il luogo da cui provieni. Per di più il tuo avversario ha la possibilità di colpirti mentre scappi, e

dal momento che gli volti le spalle potrà infliggerti una perdita doppia di quella data dai dadi.

Punteggio da 2 a 4 - il tuo avversario ti impedisce la fuga e sferra il primo attacco: ti danneggerà (solo nel primo scontro) del doppio dei punti previsti, poiché tu non sei preparato a combattere.

Nota: Nei paragrafi che non hanno immediate vie d'uscita, devi tornare all'ultimo paragrafo in cui ti trovavi, sempre se il tuo tentativo di fuga ha successo.

Puoi cercare di fuggire solo prima di iniziare un combattimento, mai durante.

Guarigione

Non preoccuparti se perdi dei PUNTI DI VITA in combattimento: ne acquisirai automaticamente altri 3 per ogni paragrafo a cui arrivi. Se invece perdi *molti* PUNTI DI VITA, dovrai probabilmente far ricorso alla *Medicina*, che qualche volta presenta dei rischi, oppure alla *Guarigione Naturale* che è *sempre* un rischio.

Medicina
Potrai trovare delle MEDICINE durante la tua avventura. Le istruzioni per l'uso saranno indicate sull'etichetta (proprio sotto il teschio).

Guarigione Naturale
Per farne uso lancia due dadi. Qualsiasi punteggio superiore al 6 va aggiunto ai tuoi PUNTI DI VITA. Se invece il punteggio è 6 o meno di 6, va *sottratto* dai tuoi PUNTI DI VITA. Quindi tieni presente che un colpo di sfortuna potrebbe ucciderti.

Né la MEDICINA *né la* GUARIGIONE NATURALE *possono essere usate durante un combattimento.*
Per quanto tu sia fortunato i tuoi PUNTI DI VITA non potranno mai essere superiori a 100.

Psico

È ancora più rischiosa della GUARIGIONE. Stabilisci il tuo punteggio di PSICO all'inizio dell'avventura. Ogni volta che la userai perderai un punto. Una volta persi tutti i punti, potrai continuare ad usare le capacità PSICO, ma al caro prezzo di 20 PUNTI DI VITA ogni volta.

Denaro

Durante l'avventura potrai avere bisogno di un po' di equipaggiamento: una pistola forse, o del cibo o una fune. Avrai quindi bisogno di un po' di denaro per comperare ciò che ti serve.
Puoi procurartene già ora, lanciando due dadi e moltiplicando il risultato per quattro: questo sarà l'ammontare del denaro con cui il tuo personaggio comincerà l'avventura. Tieni presente che questa somma di denaro è in *sovrane d'oro*!
Siccome avrai probabilmente passato tutta la tua vita a studiare il sistema monetario, saprai sicuramente che ci sono:

20 scellini d'argento in una sovrana d'oro
12 soldi di rame in uno scellino d'argento

Ciò significa che ci sono 240 soldi di rame in una sovrana d'oro. Vale inoltre la pena sapere che ci sono una sovrana d'oro e uno scellino d'argento in una ghinea d'oro, anche se, ad essere onesti, le ghinee d'oro non sono più tanto usate, specialmente nelle avventure.

Per giocare

Se hai già giocato con un librogame, saprai sicuramente che l'avventura consiste nel passare attraverso vari paragrafi numerati. Anche questo libro funziona così, ma ci sono alcune importanti differenze.
Innanzitutto troverai due diversi tipi di paragrafi: i Luoghi (**Loc**), e le Azioni (**Act**). All'inizio del libro sono raggruppati tutti i Luoghi (ad ognuno di essi corrisponde un nome che lo identifica chiaramente), mentre le Azioni costituiscono il corpo principale del libro.
Durante l'avventura le istruzioni ti rimanderanno ad un paragrafo di Azione (**Act**) che però porterà sempre un riferimento ad un paragrafo di Luogo (**Loc**). Ciò significa che dovrai controllare il Luogo indicato per avere una descrizione accurata di dove ti trovi (di solito una stanza nel Castello di Dracula). Quindi potrai tornare al paragrafo di Azione e continuare la lettura e il gioco.
I paragrafi di Luogo non rimandano ad altri paragrafi, quindi starà in te ricordare da dove provieni.
Una volta entrato nel meccanismo del gioco avrai sempre meno bisogno di consultare i Luoghi poiché tutte le stanze del Castello ti saranno diventate familiari. In ogni paragrafo di Azione troverai il *nome* della corrispettiva sezione di Luogo, così capirai subito dove ti trovi.
Tutto ciò sembra più complicato di quello che è in realtà. Una volta cominciata l'avventura prenderai presto la mano e dopo un paio di paragrafi tutto ti sembrerà molto semplice.
Se non hai i dadi a portata di mano puoi usare quelli

stampati in alto delle pagine a destra. Facendo scorrere le pagine e fermandoti a caso potrai vedere quali numeri sono usciti dal lancio dei dadi.
Grazie a questo metodo di gioco, elaborato esclusivamente per questa serie di librogame, nel poco spazio disponibile si può costruire un'avventura molto varia ed interessante. Inoltre con questo libro puoi giocare due diverse avventure: sei libero di interpretare il personaggio del temuto vampiro, il Conte Dracula, oppure di Harker, l'instancabile cacciatore di vampiri.

Passaggi segreti

Come tutti sanno, tra le mura del Castello di Dracula si celano moltissimi passaggi segreti, porte e stanze nascoste, e dal momento che il castello fu costruito molti secoli prima che Dracula nascesse, molti di essi sono sconosciuti allo stesso Conte.
Dovunque ti trovi ad essere, nel corso dell'avventura, potrai cercare eventuali passaggi segreti lanciando due dadi e aggiungendo il *bonus* che ti spetta in base alle speciali istruzioni che riceverai una volta scelto il personaggio che vuoi interpretare.
Se il tuo punteggio complessivo raggiunge i 10, 11 o 12 punti, potrai consultare il *Materiale Top Secret* che si trova alla fine del libro. Lì troverai utili informazioni.
Attenzione: nel corso dell'avventura non ti verrà mai suggerito di provare a vedere se ci sono passaggi segreti. Dovrai ricordartene da solo.
Quando troverai un passaggio segreto o una porta nascosta ricordati di prendere nota del paragrafo che lasci. Infatti non sempre avrai accesso ad un altro paragrafo, in alcuni casi sarai costretto a tornare al punto di partenza, perciò ricordare da dove sei partito è di vitale importanza.

Alle porte del castello

I cavalli imbizzarriti sembrano voler rifiutare di avvicinarsi al tetro cancello del Castello di Dracula, e il cocchiere fatica non poco a mantenere il controllo della vettura. La carrozza sobbalza violentemente e sembra rovesciarsi, ma il guidatore riesce alla fine a frenare il tiro dei furiosi animali proprio a una ventina di metri dall'imponente cancellata.
Un altro fulmine illumina brevemente la lugubre fortezza, abbarbicata sulle rocce, un sinistro ammasso di torri i cui merli si stagliano con una strana eleganza contro il cielo.
«Eccoci arrivati, signore!» grida il cocchiere, ma la sua voce è inghiottita dal frastuono del temporale.
I cavalli si agitano nervosamente quando la maniglia della porta gira lentamente: dalla vettura scende un uomo avvolto in un ampio mantello che a malapena lo ripara dalla pioggia scrosciante. La sua faccia si intravede appena.
Gli animali sussultano, non riescono a calmarsi. Il passeggero esita per qualche attimo, poi volge lo sguardo al vetturino che di colpo impallidisce. Ma una voce calda e suadente chiede: «Il mio bagaglio, per favore».
«Certo» risponde il cocchiere, e la fretta di obbedire gli impaccia i movimenti. Scarica le valigie, ma si guarda bene dall'avvicinarsi al cancello più del necessario.
«Molte grazie». Frughi nella tasca del tuo mantello e ne estrai una moneta di rame che il cocchiere accetta di buon grado. Poi salta velocemente a cassetta e i cavalli, ansiosi di allontanarsi al più presto, cominciano già a muoversi.

«Avrà ancora bisogno di me?» ti chiede il cocchiere, trattenendo il fiato per il terrore.
E tu, calmissimo: «Può essere».
Chi può dare una risposta a questa domanda? Questo è il Castello di Dracula, dove il mistero regna sovrano. Domani potresti avere bisogno della carrozza ... o essere già sepolto per l'eternità in qualche fredda e umida cripta.
Mentre i cavalli fremono ansiosi di andarsene, il cocchiere raccoglie tutto il suo coraggio e ti chiede: «Lei chi è, signore? Io ho condotto molte persone in molti posti diversi, ma non ho mai incontrato nessuno così ... così inquietante come lei. Mi dica chi è, mi dica solo questo, per amor del cielo!»

Chi sei? È giunto il momento di deciderti. In questa truce storia di terrore puoi essere uno dei due protagonisti. Il primo è Jonathan Harker, il noto avventuriero. Il secondo è il Conte Dracula, un vampiro. Da questo momento in poi il corso della tua avventura sarà determinato dalla scelta che stai per fare. Perciò pensaci bene.
*Se vuoi essere Jonathan Harker, vai all'***Act 2**.
*Se vuoi essere il Conte Dracula, vai all'***Act 1**.

I luoghi

1

Il cancello

Sei davanti all'imponente cancello che protegge il Castello di Dracula. Verso nord un viale dissestato conduce all'enorme maniero di pietra grigia, in cima all'altura rocciosa. Tutt'intorno si estende la vasta foresta della Transilvania, tagliata da pochi sentieri, dove trovano rifugio e dimora i più temibili e selvaggi branchi di lupi dell'Europa orientale.

2

Il viale d'accesso

Il viale che dalla cancellata porta al cortile esterno del castello è completamente dissestato: sembra che da secoli nessuno ci sia passato. Da ogni lato incombono antichissimi alberi che impediscono di vedere cosa ci sia intorno.

3

Il sentiero

È uno stretto viottolo battuto dal vento, quasi completamente soffocato da una boscaglia di alberi altissimi e di cespugli così intricati che è impossibile inoltrarsi.

Il cimitero di famiglia

Sei circondato da pietre tombali che sembrano i denti rotti di un gigante dal macabro sorriso. Il terreno è incolto, completamente infestato da erbacce selvatiche e i sentierini che passano tra le tombe scompaiono tra la vegetazione.
Dai un'occhiata alle iscrizioni sui marmi consunti da anni di intemperie: ecco la tomba di Vlad l'Impalatore, nato nel 1310 e morto nel 1363, assassinato durante un'insurrezione di contadini. Più in là trovi l'ultima dimora della Contessa Drucilla, avvelenata nel 1713 ed ancora un altro epitaffio narra la storia del Barone Samedi, morto dopo aver crudelmente ammazzato quarantasette persone innocenti.
Ma la più sinistra di tutte è senza dubbio la tomba del Conte Dracula: scosti i ramoscelli del cespuglio che la ricopre e leggi con sgomento la sola parola dell'epitaffio: *Risorto!*
In tutto il cimitero non c'è traccia di crocifissi né di simboli religiosi: solo una gelida atmosfera di morte regna tra quelle pietre agghiaccianti.

5

Il museo delle cere

Ci sono statue dappertutto: un poveretto appeso alla forca, con la faccia paonazza e la lingua penzoloni; più in là una bellissima giovane donna con gli occhi stralunati e la gola squarciata da parte a parte; ed ancora un elegante soldato impalato.
Sono tutte figure di cera, ma così perfette che a prima vista sembrano persone vere, la cui vita si sia pietrificata nel momento della morte atroce.

Al centro di questa strana stanza c'è un'enorme vasca di cera liquida che ribolle rumorosamente, alimentata da una fornace a carbone, che riporta alla mente qualche orrenda palude infernale.
Oltre la vasca la sfilata mozzafiato delle statue continua: una giovane donna cieca con un'ascia piantata nella testa, un grassone mezzo divorato da un branco di lupi, anch'essi di cera, un sacerdote decapitato, una vecchia lebbrosa . . .
Una piccola placca d'ottone sulla parete est porta quest'indicazione: MUSEO DELLE CERE DI DRACULA.

6

La torre campanaria

In una radura tra gli alberi ecco ciò che rimane della torre: un portale diroccato, seminascosto tra la fitta vegetazione incolta.
Probabilmente un tempo questa costruzione di pietra ospitava la Grande Campana del Castello di Dracula, che veniva suonata in tempo di guerra per chiamare alle armi la popolazione: bisognava far fronte ad un'invasione turca, o bloccare l'avanzata di qualche bellicosa tribù del nord. Ora la Grande Campana non esiste più, e la torre è ridotta ad un misero cumulo di rovine.

7

L'interno della torre

A malapena si riconosce il pavimento di pietra levigata, rovinato dalle erbacce. Le mura diroccate sono completamente coperte dall'edera e da altre piante

rampicanti che tengono insieme quelle quattro pietre cadenti. C'è ancora una stretta scala a chiocciola che sale per una decina di metri. Tutto il resto non è altro che un informe ammasso di terra e sassi sotto i tuoi piedi.

8

La cappella di famiglia

Nascosta tra le oscure ombre di una macchia d'alberi trovi una piccola costruzione di pietra protetta da un'inferriata: senz'altro si tratta di un'antica cappella.
Tra le sbarre del cancello riesci a scorgere, oltre uno stretto porticato, una solida porta di legno.

9

L'interno della cappella

È una stanza vuota, senza mobili né suppellettili. Una stretta scalinata di pietra conduce in un angusto sotterraneo dove sono custodite tre bare di pietra.

10

Il cortile esterno

È uno spiazzo selciato alla fine del quale, verso nord, si erge la mastodontica mole del castello. Verso est una scalinata scende verso la serra. A sud il viale riporta al cancello d'ingresso. A nord-ovest, un'arcata introduce in un piazzale più piccolo, mentre ad ovest ci sono alcuni edifici di pietra bianca.

11

Il piazzale

Il piazzale è circondato sui tre lati da edifici che hanno l'apparenza di stalle vuote. A sud un'arcata porta al cortile esterno, mentre ad est un cancelletto di legno segna l'ingresso al frutteto.

La serra

Vi si coltivano moltissime varietà di piante velenose: piante di bella donna, biancospino, luparia, sempre-vivo, laudano e digitale fanno bella mostra di sé insieme ad una coloratissima varietà di funghi. Il tutto è di grande effetto, anche se la quantità di odori e fragranze è eccessiva.

13

Il castello di Dracula

Mai nessun edificio è apparso così sinistro! Il castello, abbarbicato sulle rocce, domina la foresta circostante. È costruito in pietra grigia e grezza, testimonianza della sua vetusta età. Questa fortezza fu eretta quando la Transilvania era ancora una terra giovane, prima ancora che i temibili turchi o i selvaggi tartari tentassero di invaderla. La storia che queste pietre hanno vissuto si perde nella notte dei tempi e i sacrifici consumati entro queste mura sono stati offerti in tributo a chissà quale divinità.

Il frutteto

Gli alberi che crescono tra la vegetazione incolta sollevano rami nodosi e attorcigliati al cielo. La frutta - mele, pere e prugne - è avvizzita e appassita per l'in-

curia. Ad ovest un piccolo cancello porta ad un piazzale. Verso nord un altro cancello si apre su uno stretto sentiero battuto dal vento.

15

L'atrio

Questa lunga e stretta stanza dalle pareti di nuda pietra è completamente spoglia e freddissima. Delle semplici panche di marmo circondano la stanza. Sulla parete ad est si aprono due porte: quella più a sud porta all'esterno, l'altra, a nord, conduce ad un'altra stanza.

16

L'obitorio

L'acre puzzo di formaldeide, aloe, solfato di rame e salgemma subito fanno capire che questo è l'obitorio. Tavoli e panche sono disordinatamente ingombri di strumenti, unguenti, sostanze conservanti e arnesi per costruire bare.
Proprio in questa stanza, così pare, generazioni di nobili della stirpe di Dracula sono stati preparati per la sepoltura: sono stati mummificati, imbellettati, sbarbati, abbelliti. Tutti erano veramente morti?
Alle pareti di questa stanza sono appesi numerosi ritratti, e mentre ti muovi sembra che lo sguardo di quei defunti ti segua. Sotto ai ritratti, vicino ai tavoli, sono appoggiati dei contenitori di legno di quercia, saldamente chiusi: alcuni sono alti quasi due metri.

17

I canili

In apparenza potrebbero sembrare delle stalle, ma non ospitano né cavalli, né buoi, né tantomeno cani: a giudicare dal puzzo che ne esce si direbbe che vi sono custoditi dei lupi!

18

Il portale principale

Il massiccio portale del castello, sormontato da un enorme architrave, è vecchissimo e rinforzato da borchie di metallo. Sugli stipiti sono incisi degli strani graffiti, ma sono così consunti dalle intemperie che è impossibile capire cosa rappresentino. Sul portale non c'è né un batacchio, né un campanello.

19

La sala d'ingresso

Il pavimento è cosparso di vimini. Ai lati della porta, su entrambe le pareti, delle torce fatte di giunchi e catrame sono appese a dei sostegni di ferro. Un tozzo tavolo di legno di quercia è appoggiato alla parete est, mentre nella parete nord si apre una doppia porta di legno levigato.

20

Il corridoio (ovest)

Ti trovi in un corridoio che porta da est a ovest. Nella parete sud c'è una doppia porta, mentre a nord

un altro uscio si nasconde dietro una scala a chiocciola. Verso est il corridoio fa una leggera curva, e trovi una quarta porticina.

21

Il corridoio (est)

Questa parte dello scuro corridoio termina ad est con una massiccia porta. Sul lato nord ce ne sono altre due, mentre ad ovest il corridoio continua nel buio più pesto.

22

La sala da bagno

L'accesso a questa ampia e fredda stanza è dato solo da una porta, chiusa da così tante serrature, lucchetti, sbarre e catene che neppure il più diabolico degli scassinatori riuscirebbe ad aprire.
La stanza è illuminata solo da una piccola lampada ad olio appesa in una nicchia nella parete ovest. Sul lato nord è sistemato un impianto igienico, che consiste in un sedile di legno, collegato direttamente alle fognature, mentre ad est si trova un tavolo di legno di pino sul quale sono appoggiate una caraffa riempita a metà di acqua rugginosa e una grossa tazza.
Una delle pareti e parte del pavimento sono coperti di antichi graffiti.

23

Il deposito

La stanza è ingombra di cesti, casse, scatole, statuette rotte, vecchi mobili, suppellettili impolverate. C'è una finestra nella parete nord da cui sembra di scor-

gere un giardino, ma i vetri sono così sporchi e la stanza così in disordine che non riesci ad avvicinarti e ad accertartene.

24

La sala da musica

È una stanza lunga e stretta, quasi fosse ricavata da un corridoio, che si estende da nord a sud. Sul lato nord, vicino all'unica finestra, c'è un pianoforte. Tutt'attorno sono ordinatamente disposte alcune sedie, due dozzine in tutto, rivestite con fodere dai colori vivaci. Sulla parete ovest ci sono due porte, una verso sud, l'altra a nord.

25

Il salotto

Tutte le finestre di questa ampia stanza sono state murate, cosicché non entra nemmeno un raggio di luce. L'arredamento è confortevole e lussuoso, e i mobili, tutti antichi e di grande valore, sono in ottimo stato: divani, soffici poltrone, due massicci tavoli di mogano e una serie di scaffali di libri chiusi da ante di vetro. Nella parete est e in quella ovest si aprono due porte.

26

Lo studio

Un enorme camino spicca nella parete ad ovest di questa strana stanza. Dei logori tappeti persiani coprono il pavimento di pietra, mentre alle pareti sono

appesi numerosi trofei: teste di lupi, di gatti selvatici, e - che orrore! - una testa umana imbalsamata! I lineamenti del volto del malcapitato si riconoscono appena sotto lo strano copricapo che assomiglia ad un fez turco.
Un mobile pieno di armi antiche è appoggiato alla parete est. Ci sono alcuni vecchi fucili a pietra focaia, delle pistole di stampo più moderno, coltelli, pugnali, spade e persino una mazza medievale. Vicino a questo mobile c'è una porta e altre due si trovano rispettivamente nella parete a sud e a ovest.

27

La sala da pranzo

In mezzo all'ampia sala c'è un enorme tavolo di legno lucido. Non ci sono finestre, e alcune deboli candele illuminano una fila di ritratti di austeri personaggi. Verso ovest e verso sud ci sono altri tavoli sui quali sono esposte raffinate posaterie d'oro e d'argento, brocche di cristallo e coppe finemente lavorate.
Nella parete a nord ci sono due porte, e altre due in quelle a sud e ad est.

28

Il guardaroba

È una stanza piccolissima, che contiene a malapena un armadio, impregnata dal tanfo di muffa. Su alcuni dei molti attaccapanni sono appesi dei fetidi mantelli. Accanto alla porta sono allineate alcune paia di stivali.

29

Le cucine

Due grandi stufe a carbone occupano le pareti ad ovest e a nord, ma sono entrambe spente. Fa freddo. Tre tavoli di legno di pino ingombrano il sozzo pavimento: su ognuno di essi è sparsa una enorme quantità di utensili da cucina. Alcune delle dispense sono aperte, ma non c'è traccia di cibo. Evidentemente nessuno ha più usato queste cucine da molti anni.
Una porta si apre sulla parete nord, mentre ad est un'arcata lascia intravedere una scalinata di pietra che sale ai piani superiori.

La biblioteca

L'unica finestra di questa stanza, quel piccolo pertugio in alto sulla parete nord, è ermeticamente chiusa. L'unica fonte di illuminazione, pertanto, sono le deboli fiammelle delle lampade ad olio appoggiate su lucidi piedestalli di ottone.
I libri, allineati sugli scaffali come tanti soldati di un'antica armata in assetto di guerra, sono in gran parte trattati storici che raccontano le tormentate vicende della Transilvania. Ci sono poi giornali e riviste sparsi disordinatamente su una scrivania e sopra un tavolo lì vicino. Ad un esame più attento si rivelano essere tutte testate inglesi: The London Illustrated News, The Times, The Manchester Guardian, Sporting Life, Rod & Gun, The Tatler, Punch or the London Charivari . . .
L'unica entrata e uscita di questa stanza è la porta a sud.

31

Il giardino

Ti trovi in un giardino le cui piante sono state disposte ordinatamente, e con un certo stile, molto tempo addietro, a giudicare dalla grandezza degli alberi. Ma basta una rapida occhiata al manto erboso, ai piccoli arbusti o agli olmi imponenti per capire che questo posto è abbandonato da moltissimi anni.

32

Il cortile interno

Questo cortile completamente racchiuso fra le torri del castello non ha spazio sufficiente nemmeno per far muovere un cavallo. Il che è molto strano, visto che ai tre lati del cortile ci sono delle stalle.

33

Il corridoio superiore

Una stretta scalinata conduce fino ad un buio corridoio, nel quale si apre una serie di porte: dodici in tutto. Alla fine del corridoio una seconda scaletta sale ai bastioni del castello.

34

I bastioni

Da quassù si capisce chiaramente che il castello è stato costruito sull'orlo di un enorme precipizio: da tre lati è praticamente inespugnabile e non c'è modo di evadere. Il burrone inizia subito dopo le stalle e le

mura del giardino, a nord. Ad ovest il baratro si apre oltre la parete occidentale del cimitero, mentre ad est si estende l'impenetrabile foresta. I bastioni sono in pessimo stato: pietre e calcinacci cascano dappertutto, provocando grosse crepe in quelle mastodontiche mura, un tempo inespugnabili.

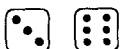
35

La cripta di Dracula

Una stretta scalinata di pietra scende fino a questa tetra stanza racchiusa nelle viscere della terra. La cripta è abbastanza piccola. Vicino alla parete nord c'è un sarcofago di granito nel quale è racchiusa una bara di ebano piena di terra consacrata. Non c'è nient'altro, tranne i resti di pesanti drappeggi che una volta ornavano la parete ovest.
Ma l'aria è pregna di un ancestrale potere, e l'atmosfera è terrorizzante.

36

Il boudoir

In questa stanza qualsiasi nobildonna potrebbe curare la sua toilette. C'è abbondanza dei più fini profumi e delle migliori creme per la cura della pelle. In un armadietto sono custoditi nastri e parrucche, mentre il guardaroba straripa di lussuosi abiti di seta e di raso. Un altro armadio contiene altri vestiti da sera bianchi e del color della notte.
Un soffice tappeto copre il pavimento, le pareti sono nascoste da graziose tendine. A prima vista questa stanza potrebbe sembrare una camera da letto, tranne che per un particolare: non c'è nessun letto. Ma

tra i chiari colori della stanza spicca il nero di tre bare dalle maniglie d'ottone.

37

La stanza del sacerdote

Nonostante sia talmente piccola da far venire la claustrofobia, questa stanza permette ad una persona di stare in piedi, sedersi, e persino distendersi con una certa comodità. Alle pareti, in corrispondenza dei punti cardinali, sono appesi dei crocifissi, e le mura di pietra sono pregne del tanfo di aglio.

38

La tana del demone

Sei entrato in un labirinto di gallerie comunicanti scavate nella nuda terra. Qui non ci sono corridoi di pietra, piuttosto cunicoli scavati da qualche tasso o volpe.

39

La cappella del castello

Che strano trovarne una in un posto del genere! Eppure, pervasa dal sacro odore dell'incenso, ecco la splendida cappella con tanto di altare, crocifisso, croci d'argento, candele votive e delicate sculture raffiguranti dei santi.

40

La sala degli specchi

La luce della lampada che porti con te si rifrange in una miriade di raggi non appena entri in questa splendida sala: gli specchi riflettono migliaia di immagini sulle pareti, sul pavimento e sul soffitto e i riflessi si rincorrono in un gioco di luce e ombra che sembra non aver fine.

Le azioni

1

La cripta di Dracula - Loc 35

Apri di colpo gli occhi e hai la netta sensazione che ci sia qualcuno al cancello, anzi, ne sei sicuro, ti sembra di essere vicino alla carrozza che è appena arrivata. L'istinto, guidato da un'esperienza secolare, ti dice che sei in pericolo. Sai bene che nessun comune mortale oserebbe venire a cercarti fin qui, nell'antica dimora che per così lungo tempo è stata la reggia del tuo incontrastato potere. Solo una persona avrebbe il coraggio di entrare: Abraham van Helsing, medico, avvocato, filosofo e assassino di vampiri. Non c'è alcun dubbio: è lui, è venuto qui per annientarti, così come ha fatto con molti altri immortali. Certo che se questa volta riesci a farlo fuori, nessun altro avrà mai abbastanza potere e coraggio per sfidarti. Una volta morto van Helsing, potrai andare dove vuoi e accrescere il tuo potere nel corso dei secoli, finché il mondo intero sarà costretto ad inginocchiarsi al tuo cospetto.
Ti sollevi dalla bara e ti avvolgi nel mantello, come un pipistrello nelle sue ali. Sei affamato, ma non è la vorace avidità che ti prende quando scarseggia il sangue (di quello ti sei saziato l'altra notte, prima del canto del gallo, grazie a quel curioso impiccione di Londra, il signor Harker). È piuttosto un acuto senso della pregustazione che esalta i tuoi sensi e fa rivivere i tuoi poteri immortali.
Tu sei Dracula, nobile della Transilvania, soldato e vampiro. Questo è il tuo castello, e la tua futura pre-

da, ignara di tutto, sta per entrare tra queste mura infide.
Ti allontani dal sarcofago ed estrai da una tasca nascosta del mantello un pezzetto di gesso del colore del sangue, col quale ti accingi a disegnare il circolo divinatorio. Il tuo nemico ora è così vicino che finalmente sei in grado di scoprire la sua forza e la sua potenza.

(Mentre il tuo alter ego si curva a tracciare l'infernale sigillo del circolo divinatorio, tu devi tirare i dadi e annotare i punteggi di van Helsing e i tuoi sul REGISTRO DI DRACULA *che trovi in fondo al libro.)*

Ti risollevi, con un sottile sorriso sulle labbra crudeli: van Helsing non sopravviverà questa volta! Tu, Dracula, lo annienterai, ne berrai il sangue ancora caldo e così ti rafforzerai per affrontare le prossime e più impegnative imprese.

*Prima di lasciare la tua cripta privata, vai all'***Act 3**.

2

Il cancello - Loc 1

Allunghi la mano e spingi il grande cancello di ferro che si apre lentamente, in un silenzio spettrale, rotto solo dal distante ululato di un lupo. Il viale davanti a te porta verso nord, all'infernale maniero e al suo mostruoso padrone.
Per un attimo esiti, ma non per paura: sai che devi usare molta attenzione. Sei Jonathan Harker, un tranquillo impiegato londinese che si è recato in Transilvania per concludere degli affari per conto della sua ditta.

Act 2

Ma sotto questa facciata insospettabile si cela una ben più strana realtà: l'affabile Harker è uno studioso di scienze occulte, uno che ama indagare nel mondo dell'arcano non conoscibile. Dalle tue ricerche è affiorato il terribile segreto di questo tetro castello: ora tu sai che la creatura che da generazioni è padrona incontrastata di questo maniero è in realtà la più temibile delle creature della notte, un vampiro dai poteri così grandi, e così diabolicamente astuto, che l'intero mondo civilizzato sarebbe in grave pericolo se un giorno decidesse di lasciare il suo maniero.
Purtroppo è proprio ciò che sta per accadere: la tua ditta ti ha incaricato di acquistare una casa a Londra per il Conte. Naturalmente quando ti è stato affidato l'incarico non conoscevi ancora la sua natura diabolica, ma durante il viaggio attraverso la Transilvania molte voci ti sono giunte all'orecchio: strane storie di pecore uccise a cui era stato succhiato il sangue, bestiame trucidato e cadaveri trovati dissanguati.
E dicerie ancora più orribili, di uomini e donne cresciuti in un pallore estremo e morti con strane cicatrici vicino alla vena giugulare. La conclusione non poteva essere che questa: c'è un vampiro qua attorno. E mentre ti avvicinavi sempre di più al Castello di Dracula, l'evidenza si faceva sempre più schiacciante: il vampiro era proprio il tuo potenziale cliente, il Conte Dracula in persona, lo stesso Conte Dracula che ora sta progettando di lasciare la nativa Transilvania per i più popolosi e «nutrienti» quartieri di Londra.
Solo tu puoi fermarlo, poiché sei l'unico a conoscere la terribile verità e ad avere le conoscenze necessarie ad affrontare un tale nemico. Ora lancia i dadi per stabilire le tue caratteristiche e segna i punteggi sul REGISTRO DI HARKER che trovi in fondo al libro.

*Prima di decidere la prossima mossa ci sono alcune cose che devi sapere sul conto di Jonathan Harker. Le scoprirai all'***Act 4**.

3

La cripta di Dracula - Loc 35

Impersonando il terribile Conte, "colui che non è morto", sei costretto a seguire delle regole speciali:

1. Ogni volta che passi da un paragrafo all'altro perdi 2 PUNTI DI VITA, diversamente dai giocatori normali che invece acquistano PUNTI DI VITA nel passare da un paragrafo all'altro.
2. Tu non puoi servirti né della MEDICINA né della GUARIGIONE NATURALE. Puoi recuperare PUNTI DI VITA solo bevendo il sangue delle tue vittime, e ciò è possibile durante i combattimenti quando lanciando i dadi ottieni un punteggio di 6 o di 12: allora puoi aggiungere i PUNTI DI VITA del tuo nemico al tuo punteggio, fino ad un massimo di 100 punti. (Il tuo nemico non perderà tutti i suoi punti, ma subirà naturalmente solo la perdita calcolata nel solito modo.)
3. I tuoi poteri PSICO sono:

   a) *Controllo dei piccoli animali*
   b) *Telecinesi*
   c) *Trasformazione*

Il *Controllo dei piccoli animali* è molto utile quando sei attaccato da qualsiasi animale più piccolo dell'uomo (topi, gatti, cani, lupi ecc.). Con una sola dose di energia PSICO (o con 20 PUNTI DI VITA) riuscirai agevolmente a fermare l'attacco di uno o più animali. Una seconda spesa di energia convince-

rà l'animale a combattere dalla tua parte. Ma se riesci a render un animale tuo schiavo in questa maniera, ogni volta che combatti devi lanciare due dadi per determinare se ti ubbidirà. Perché ciò avvenga dovrai ottenere un punteggio superiore a 4, altrimenti l'animale si alleerà con il tuo avversario. (In questo caso potrai ovviamente far ricorso ad altri punti PSICO per fermare l'attacco.)

La *Telecinesi* deve essere usata per uscire dalla tua cripta e per farci ritorno, fino al momento in cui non avrai trovato il passaggio segreto. Puoi usare la *Telecinesi* per raggiungere la tua cripta in qualsiasi momento durante l'avventura, tranne durante un combattimento. In questo modo ti troverai automaticamente all'**Act 5, Loc 35**.

La *Trasformazione* ti permette di trasformarti temporaneamente in un pipistrello durante un combattimento, così è molto più difficile che il tuo nemico riesca a colpirti: per farlo deve ottenere un punteggio di almeno 8. Ma c'è una conseguenza: tu perdi 1 punto di FORZA (e ciò influisce sul danno che infliggi al tuo avversario). Una seconda dose di energia PSICO ti permetterà di riacquistare le sembianze 'umane'.

Passaggi segreti
Dentro al castello puoi aggiungere 2 punti al tuo lancio di dadi per trovare eventuali passaggi segreti. Invece al di fuori, siccome i luoghi ti sono meno familiari, puoi aggiungerne solo 1. Se hai fortuna nel lancio dei dadi potrai consultare il Materiale Top Secret in fondo al libro.

*Ora vai all'***Act 5** *e inizia la tua avventura.*

4

Il cancello - Loc 1

I tuoi studi di scienze occulte ti hanno dato la possibilità di sviluppare le seguenti capacità PSICO:

a) *Consacrazione*
b) *Santificazione*
c) *Uso del paletto*

La *Consacrazione* ti dà la possibilità di rafforzare te stesso o qualsiasi arma che userai per la durata di un combattimento. Questa consacrazione aggiunge 5 punti alla perdita del tuo nemico per ogni attacco portato a termine.

La *Santificazione* è valida per un singolo combattimento, ma ti assicura la protezione di una robusta barriera di aura religiosa: qualsiasi perdita subirai sarà ridotta di 5 punti.

La terza è di gran lunga la più importante delle tue capacità PSICO, essendo l'unico mezzo per uccidere definitivamente un vampiro. Per farne uso devi ricorrere ad 1 punto di PSICO (o l'equivalente in PUNTI DI VITA) e poi devi ottenere un 6 o un 12 quando lanci i dadi. Se ci riesci avrai automaticamente ucciso il vampiro (ma questa tecnica non ha alcun effetto su niente e nessun altro). Ricorda che se non riesci ad ottenere un 6 o un 12 perdi comunque l'energia PSICO (o i PUNTI DI VITA) che avevi precedentemente utilizzato.

Passaggi segreti
La tua acuta capacità di osservazione ti permette di aggiungere 1 punto al numero uscito quando tiri i dadi per trovare le porte segrete, sia dentro il castello

sia al di fuori. Se hai fortuna nel lancio dei dadi, potrai consultare il Materiale Top Secret in fondo al libro.

*Ora vai all'***Act 6** *e inizia la tua avventura.*

5
La cripta di Dracula - Loc 35

Dai un'occhiata alla scalinata di pietra che dalla cripta sale ai piani superiori, e imprechi contro l'antica consuetudine che ti proibisce di salirla. Ma non c'è problema: le tue capacità di Telecinesi ti faranno uscire velocemente da questo posto e potrai cominciare la tua caccia mortale. Sollevi le poderose braccia in alto, aggrotti le sopracciglia in uno sforzo di concentrazione e, al prezzo di 1 punto di energia PSICO, cominci il processo di Telecinesi.
All'inizio non succede niente. Poi il tuo corpo inizia a brillare e svanisce vibrando con una rapidità inaudita.

*Ma dove sei andato? Puoi scegliere tra la sala da musica all'***Act 9***, il giardino all'***Act 15***, o il cortile interno all'***Act 19**.

6
Il cancello - Loc 1

A mente controlli i tuoi averi. La valigetta contiene solo lo stretto necessario: uno spazzolino da denti, un asciugamano, calamaio e penna per tenere aggior-

nato il giornale di viaggio, e la copia manoscritta di una strana opera intitolata *Alla corte di re Artù: il Castello di Tenebra*, che hai intenzione di leggere nei momenti liberi. Tutto il resto è sparito: i vestiti di ricambio, le armi, le ampolle di acqua santa, la corona di fiori d'aglio, il crocifisso e la collezione di paletti di legno appuntiti a mano... tutto è andato perduto con il resto del bagaglio quando una banda di briganti ha assalito la carrozza nei pressi del confine con l'Austria. Ma non preoccuparti: le tue conoscenze e i tuoi poteri PSICO aiuteranno la tua fredda determinazione a sopravvivere, almeno quanto basta per liberare il mondo da quel temibile nemico che è il Conte Dracula. Indagherai minuziosamente, combatterai con coraggio contro chiunque, e alla fine ce la farai!
E di gran lena ti avvii incontro al tuo destino.

*Ma è lecito chiedere in quale direzione? Verso nord si apre il viale che dà accesso al castello, al-l'***Act 10**. *A sud e ad ovest la foresta impenetrabile blocca qualsiasi passaggio, mentre all'***Act 16** *torni indietro per la strada dalla quale sei arrivato.*

7

Il salotto - Loc 25

Nella stanza non c'è nessuno, ma noti subito che qualcuno è passato poco prima di te, perché sulla porta ovest è appesa una corona di fiori d'aglio. Che sia stato van Helsing?

Questa è proprio una brutta situazione per un vampiro come te. Togliere la corona d'aglio ti co-

sterà 5 PUNTI DI VITA, *ma se vuoi passare di là per andare all'***Act 17** *sarai costretto a farlo. Oppure devi tornare alla stanza da musica, andando all'***Act 21**.

8

Il viale d'accesso - Loc 2

Ora, mentre ti avvicini al tetro castello, noti due stradine che si diramano dal viale, l'una a sinistra, verso ovest, e l'altra a destra, verso est.

*Se decidi di svoltare verso ovest, vai all'***Act 12**. *Per andare ad est, vai all'***Act 20**. *Se invece vuoi proseguire a nord verso il castello, vai all'***Act 24**.

9

La sala da musica - Loc 24

Qualcuno sta suonando il pianoforte! E se l'udito non ti inganna sta suonando un inno sacro!! Ciò può significare una cosa sola: van Helsing non è solo!
(Scarti subito l'ipotesi che il pianista sia van Helsing, perché sai bene che non sarebbe in grado di suonare niente, neanche se lo pagassero a peso d'oro.)
Ti avvicini sogghignando: chiunque sia il pianista, sarà comunque un buon pasto per te. Di colpo ti blocchi: chi sta suonando è un bambino nudo e paffutello, con dei grandi occhi blu e una interessante piccola vena che pulsa sul collo. Stai già pregustando l'inaspettato e gustoso bocconcino, quando noti le piccole ali che spuntano dalla schiena del bimbo!

Quel piccolo mostro è un cherubino! Di certo è stato van Helsing ad evocarlo, cercando di farti cadere in trappola. L'angioletto possiede 50 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *5 punti;* CORAGGIO *6;* FORZA *3;* ABILITÀ *2;* PSICO *1. La capacità* PSICO *del cherubino è quella di creare una palla di fuoco dall'odore di aglio che ti può far perdere 15* PUNTI DI VITA. *Lancia un dado per determinare quante volte cercherà di usare questa sua capacità. Se il cherubino riesce ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, puoi uscire dalla stanza da musica attraverso la porta più a nord andando all'***Act 7** *oppure da quella più a sud andando all'***Act 11**.

10

Il viale d'accesso - Loc 2

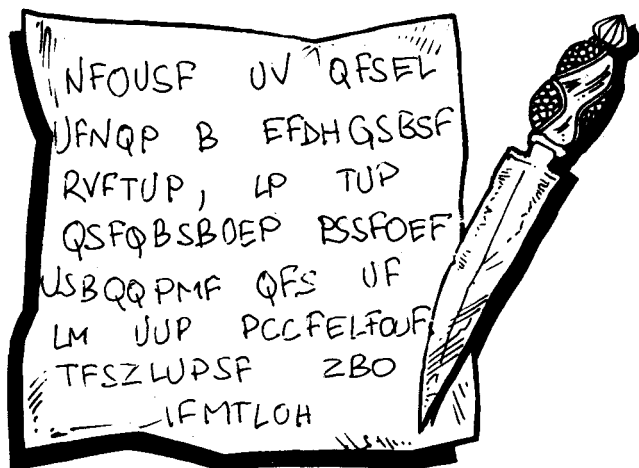
C'è un piccolo sentiero che si inoltra fra gli alberi, verso est.

*Lo puoi prendere, se vuoi, andando all'***Act 18**. *Oppure puoi proseguire verso il castello, andando all'***Act 8**.

11

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Mentre ti giri a chiudere la porta della sala da musica ciò che ti si presenta davanti agli occhi ti fa gelare il sangue nelle vene (sempre che possa gelare più di quanto già non sia): un foglio di carta è inchiodato

alla porta di legno mediante un elegante pugnale d'argento. Con molta attenzione lo guardi e scopri che c'è scritto a grandi lettere un messaggio cifrato:

*Tutto ciò è probabilmente molto interessante, ma come fare a scoprire cosa significa? Il corridoio porta ad ovest all'***Act 23***, ad est all'***Act 27***. La porticina di legno ti riporta nella sala da musica all'***Act 21***! La doppia porta sulla parete a sud si apre all'***Act 33***. Puoi entrare dalla porta a nord andando all'***Act 39** *e infine puoi salire le scale andando all'***Act 47**.

12

Il cimitero di famiglia - Loc 4

È un luogo così sinistro che non riesci a toglierti dalla mente l'idea che qualcuno ti sta seguendo.
Ti guardi attorno, ma non c'è niente oltre ai cippi diroccati. Forse era meglio se prendevi la stradina ad

est! Continuando nella tua esplorazione scopri che c'è un'altra uscita da questo luogo funesto: un sentiero che porta a nord. Inoltre, verso sud-ovest, c'è quella che sembra essere un'antica cappella: potrebbe essere molto interessante darci un'occhiata (ma potrebbe anche essere molto pericoloso). Ma la sensazione che qualcuno o qualcosa ti stia seguendo non ti abbandona ancora.
Infatti *c'è* qualcosa dietro a te: senti un improvviso scricchiolio di rami secchi, ed ecco balzare fuori dai cespugli e avventarsi contro di te una carcassa decomposta, coperta solo da pochi stracci che una volta dovevano esser stati degli abiti. Due occhi sbigottiti ti fissano, mentre la creatura allunga verso di te le sue enormi mani scheletriche.
Sei completamente paralizzato dal terrore, ma quando senti l'alito puzzolente della creatura sfiorarti la faccia reagisci di scatto e cominci a combattere con tutte le tue forze questo orrendo zombi!

Essendo un morto vivente non ha tanti PUNTI DI VITA - *25 per l'esattezza - ma è così putrescente che ogni volta che esce 11 o 12 ti infetterà con uno strano morbo, facendoti perdere 5* PUNTI DI VITA *per ogni paragrafo finché non troverai qualche cura. Le caratteristiche dello zombi sono:* VELOCITÀ *1,* CORAGGIO *6,* FORZA *3,* ABILITÀ *2,* PSICO *0. Se ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se riesci a sopravvivere, vai all'***Act 22**.

13

Inferno - Loc sconosciuto

Sei morto, non sei più fra gli immortali. Qualcuno o qualcosa ti ha fatto lasciare questa vita. Ma per for-

tuna i vampiri posseggono molte risorse, e una di queste è rinchiudersi per un po' nella propria cripta per rigenerarsi in breve tempo. Ed è proprio quello che stai per fare, ovviamente. Lancia i dadi per stabilire di nuovo le tue caratteristiche, e con nuovi 100 PUNTI DI VITA vai all'**Act 5**. L'unica cosa negativa è che con te si saranno rigenerati tutti gli ostacoli che avevi incontrato. Ma si sa, tutto ha un prezzo.

14

Paradiso - Loc sconosciuto

Non badare ai pavimenti dorati e alla soave musica d'arpa: hai molte cose da fare! Jonathan Harker non può star qui a sollazzarsi, mentre il temuto Conte è ancora vivo. Devi andare al più presto al Centro di Reincarnazione, dove prenderai altri 100 PUNTI DI VITA, stabilirai nuovamente i punti delle tue caratteristiche e potrai ricominciare la tua avventura partendo dall'**Act 6**. L'unica cosa negativa è che insieme a te si reincarneranno tutti gli avversari che prima avevi già incontrato e magari sconfitto.

15

Il giardino - Loc 31

Ti spremi le meningi cercando di ricordare: sei più vecchio di quanto sembri, e la tua memoria non è più quella di una volta. Ti sembra di ricordare che c'è una porta sul muro ad est: quasi sicuramente riuscirai a trovarla, con un po' di pazienza. Verso sud il giardino gira come una L capovolta attorno al castel-

lo. All'estremità sud della L, verso ovest, c'è una porta. All'estremità ovest, verso sud, ce n'è un'altra. Molto probabilmente entrambe conducono all'interno del castello.

*Hai ampia scelta, caro Conte. Per raggiungere la porta sul muro ad est, vai all'***Act 25**. *La porta a sud conduce all'***Act 29**, *mentre se vuoi entrare dalla porta a ovest devi andare all'***Act 35**.

16

Strada nella foresta - Loc perduto

Ora che non sei più riparato dalla carrozza, questa strada ventosa ti fa uno strano effetto: anche gli ululati dei lupi sembrano più temibili e più vicini. Ed ecco infatti che all'improvviso ti trovi circondato da un branco di lupi voraci.

Lancia un dado per determinare il numero dei lupi che ti stanno attaccando. Ognuno di essi ha 25 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *5;* PSICO *0. Se sopravvivi al loro attacco (e francamente ciò è molto improbabile), puoi tornare velocemente all'***Act 6**. *Altrimenti i lupi trascineranno il tuo cadavere fino all'***Act 14**.

17

Lo studio - Loc 26

Osservi pensieroso il mobile delle armi, e ti chiedi se è il caso di sceglierne una con cui fronteggiare van Helsing.

*Se pensi di averne bisogno, vai all'***Act 31**. *Altrimenti vai all'***Act 37**.

18

Il sentiero - Loc 3

Si biforca: verso nord-est e verso sud-est.

*A nord-est ti porta all'***Act 26**, *a sud-est all'***Act 32**. *Oppure puoi tornare sui tuoi passi, andando all'***Act 10**.

19

Il cortile interno - Loc 32

*Puoi dare un'occhiata alle stalle andando all'***Act 41**. *In alternativa ci sono due porte chiuse che portano fuori dal cortile: una nel muro a sud, all'***Act 45***; l'altra nel muro ad ovest, all'***Act 51**.

20

Il sentiero - Loc 3

Ti dirigi ad est per un breve tratto, poi il sentiero torna indietro ma c'è una diramazione verso nord-est.

*A nord-est ti porta all'***Act 28***; indietro ti porta all'***Act 34**.

21

La sala da musica - Loc 24

Il cadavere del cherubino comincia a putrefarsi sotto i tuoi occhi, riempiendo l'aria di un odore di marciume molto gradito alle tue narici. Ma improvvisamente il pianoforte comincia a emettere delle note scombinate, anche se nessuno è seduto alla tastiera. Ti avvicini furtivamente e sollevi il coperchio: un grande topo dagli occhi rossi è rimasto intrappolato fra le corde.

*Puoi mangiarti il topo, andando all'***Act 49***, o prenderne il controllo all'***Act 43***. Oppure te ne puoi semplicemente andare uscendo dalla porta più a nord, all'***Act 53***, o da quella più a sud, all'***Act 57***.*

22

Il cimitero di famiglia - Loc 4

I brandelli del corpo dello zombi sono sparsi dappertutto, tali erano il suo stadio di decomposizione e la furia del tuo attacco. Per quanto la cosa sia molto repellente, decidi di dare un'occhiata tra i pezzi di carne putrefatta, in quanto per esperienza sai che spesso nei posti più impensati si possono trovare oggetti di grande utilità. Infatti anche questa volta hai ragione: apri a fatica le dita già rattrappite della mano destra della creatura (il *rigor mortis* assale immediatamente gli zombi), e trovi un'ampolla di liquido trasparente, etichettata con un teschio sotto il quale è segnata la seguente indicazione:

Brevetto
del Dott. Viktor von Frankenstein
RIANIMATORE DI CADAVERI
(Tenere fuori dalla portata degli adulti)
Istruzioni per l'uso: bere in casi disperati.

Assaggi con la punta della lingua la strana bevanda e subito capisci che si tratta di un elisir di erbe di considerevole potenza, fatto a base di alcool e laudano.

Infatti è sufficiente a ristabilire tutti i tuoi PUNTI DI VITA. *Sfortunatamente la fiala contiene una sola dose di elisir. Intasca il dono inaspettato e decidi se lasciare questo posto così sinistro andando ad est all'***Act 24** *oppure a nord all'***Act 30**. *In alternativa puoi recarti ad ispezionare la cappella a sud-ovest, andando all'***Act 36**.

23

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Nella parete a nord c'è una porta socchiusa, mentre verso ovest il corridoio gira a destra e termina, un po' più in là, in una stretta scaletta di pietra che scende ai piani inferiori.

*La cosa si fa interessante. Se vuoi entrare da quell'invitante porticina a nord, vai all'***Act 59**. *Se invece preferisci scendere le scale, vai all'***Act 55**.

24

Il cortile esterno - Loc 10

Prima di poter decidere quale direzione prendere, devi assolutamente difenderti da quella strana creatu-

ra equina, del colore della notte, che sta galoppando furiosamente contro di te con le narici dilatate e gli occhi accesi dall'odio.

Ovviamente la creatura è un Incubo, e a quanto pare è anche abbastanza pericolosa, mio caro Harker. L'Incubo ha 40 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *6;* CORAGGIO *4;* FORZA *6;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Per di più è in grado di infliggerti 2 punti in più di danno grazie ai suoi zoccoli duri come l'acciaio. Se questa spaventosa creatura riuscirà ad ucciderti - e sta sicuro che farà del suo meglio - vai all'***Act 14**. *Se invece sopravviverai, vai all'***Act 38**.

25

Bordo del precipizio - Loc immateriale

Spalanchi la porta e fai un passo avanti, ricordando troppo tardi che la struttura architettonica del tuo maniero nasconde spesso curiosi trabocchetti. Cadi oltre il bordo dello strapiombo e precipiti verso le sottostanti rocce appuntite.

*Neanche un vampiro può sopravvivere a tanto. Vai all'***Act 13**.

26

Il sentiero - Loc 3

Proprio davanti a te si biforca: verso nord-nordest e verso sud-est.

*La direzione di nord-nordest ti porterà all'***Act 40**. *Quella di sud-est all'***Act 46**. *Se invece vuoi tornare indietro, vai all'***Act 18**.

27

Il corridoio (est) - Loc 21

Vecchie incisioni di scene di battaglia ornano la parete a sud, alternate con i ritratti delle tue più gustose vittime, alcune delle quali hanno sfamato la tua sete di sangue moltissimi anni or sono, addirittura ai tempi della bellissima Esmeralda Fairchild, nel 1662. Nella parete nord si aprono due porte sopra una delle quali è appeso un pipistrello. Il corridoio termina ad est con un'altra porta.

*Puoi passare attraverso la porta sulla quale è appeso il pipistrello, andando all'***Act 61**. *L'altra porta a nord conduce all'***Act 65**, *mentre potrai scoprire cosa si cela dietro la porta ad est andando all'***Act 73**.

28

La follia di Dracula - Loc vicino

Il sentiero si apre improvvisamente in una radura, al centro della quale si erge la più strana costruzione che tu abbia mai visto: un contorto edificio di pietra che assomiglia all'escrescenza di un fungo. Le finestre sono così sporche da sembrare opache. La porta, di legno di quercia, è leggermente socchiusa, quel tanto che ti permette di scorgere all'interno qualcosa come un roseo scintillio.

*Allora, entri o no? Puoi farlo andando all'***Act 42***. Oppure puoi tornare sui tuoi passi fino al bivio, andando all'***Act 20***, o addirittura fino al viale, andando all'***Act 8***.*

29

Il corridoio (est) - Loc 21

Vecchie incisioni con scene di battaglia ornano la parete a sud, alternate ai ritratti delle tue più gustose vittime, alcune delle quali hanno sfamato la tua sete di sangue moltissimi anni or sono, addirittura ai tempi della bellissima Esmeralda Fairchild, nel 1662. Nella parete nord si aprono due porte, sopra una delle quali è appeso un pipistrello. Il corridoio termina ad est con un'altra porta.

*Puoi passare attraverso la porta sulla quale è appeso il pipistrello, andando all'***Act 61***. L'altra porta a nord conduce all'***Act 65***, mentre potrai scoprire cosa si cela dietro la porta ad est andando all'***Act 73***.*

30

Il cortile esterno - Loc 10

Un'esile figura, avvolta in una veste lunga e bianca, passa attraverso l'arcata e ti si avvicina. Ora puoi vederla in faccia: è una giovane donna dai lineamenti delicati, molto graziosa e con una figura slanciata che si nota anche sotto l'abito fuori moda.
Esiti per qualche istante. Hai sempre sospettato che

il Conte Dracula non sia l'unico vampiro che abita questo posto infernale, ma ti sembra strano che questa angelica figura possa essere una creatura diabolica. La sua faccia è così innocente, che non può essere altro che la purezza personificata. Lei non ti ha visto, ma ti basterebbe fare un passo per capitarle davanti.

*Se vuoi farti vedere, vai all'***Act 44**. *Se invece vuoi rimanere nascosto finché non sarà passata, vai all'***Act 48**.

31

Lo studio - Loc 26

Una minuziosa indagine ha rivelato che, sebbene la pistola sia in perfetto stato, non ci sono le munizioni. Il fucile ha polvere sufficiente per cinque colpi, ma l'arma ha un sistema di carica così complicato e lento che in combattimento potresti sparare una volta sola: certo che se fai centro al primo colpo aumenterai di 20 punti la perdita inflitta al tuo nemico. Usando un coltello o un pugnale la perdita inflitta aumenterebbe di 5 punti, ma tu dovresti ridurre a 0 i tuoi punti di ABILITÀ. La spada è molto bella, ma non ti sarebbe di nessuna utilità. Con la mazza aumenteresti di 10 punti la perdita del tuo nemico, ma ridurresti a 0 i tuoi punteggi di VELOCITÀ e di ABILITÀ. Attento, però: se in combattimento farai uso di una di queste armi non avrai la possibilità di succhiare il sangue dell'avversario, qualsiasi sia il punteggio ottenuto coi dadi.

*Ora fai la tua scelta e vai all'***Act 37**.

32

Il sentiero - Loc 3

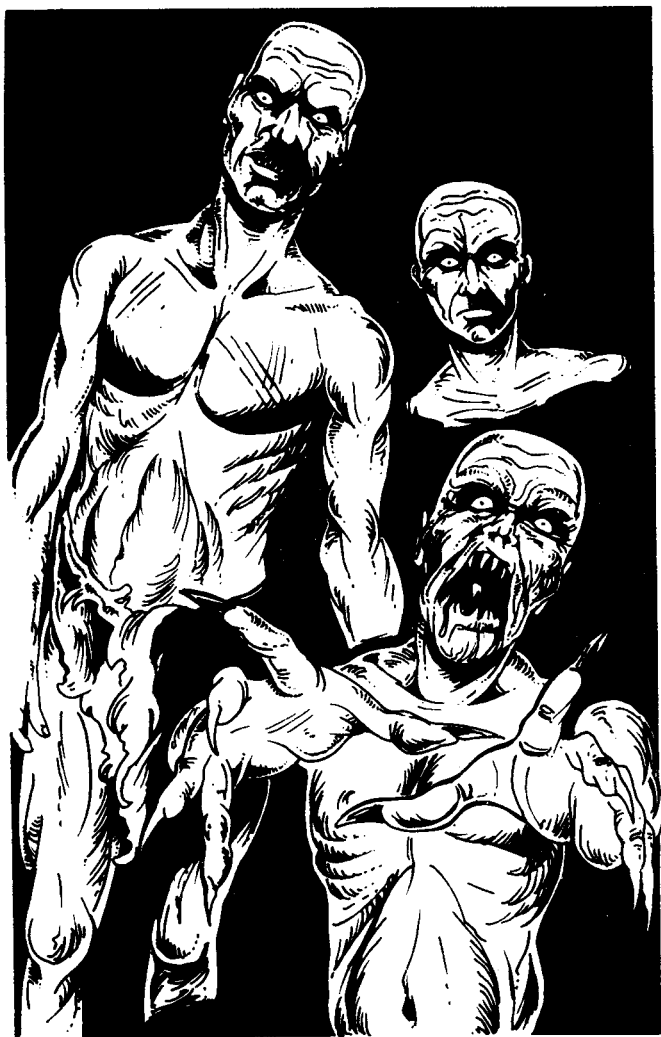
Si biforca verso nord-est e verso est.

*Se prendi la direzione di nord-est, vai all'***Act 50**, *se invece vai ad est, passa per l'***Act 58**.

33

La sala d'ingresso - Loc 19

Proprio oltre la porta c'è del fango sul pavimento, chiaro segno che qualcuno è entrato nel castello mentre stavi dormendo nella tua bara di ebano. Ti inginocchi per osservare da vicino e scopri che il fango è ancora morbido, il che conferma la tua ipotesi che l'intruso sia passato di qua molto recentemente. Senza dubbio si tratta di van Helsing. Ma dov'è andato? Dove si è nascosto?
Ti alzi e ti dirigi a sud verso la grande porta borchiata, deciso a scoprire se nel cortile c'è una carrozza o qualche altro mezzo di trasporto. Ma quando allunghi la mano per aprire la porta il tuo istinto ti dice di fermarti: sei in pericolo!
Infatti, ad un attento esame della porta, scopri che c'è un filo che la congiunge all'architrave: potrebbe trattarsi di qualche ingegnosa trappola sistemata da van Helsing.

*Ora il problema che si pone è questo: vuoi rischiare di far scattare la trappola per poter uscire dal castello? Se ti va l'idea, vai all'***Act 63**. *In alternativa puoi tornare a nord, alla sala d'ingresso, e scegliere un'altra direzione da prendere partendo dall'***Act 11**.

34

La torre campanaria - Loc 6

Entrare nella torre diroccata potrebbe essere una cattiva idea.

*Ma se decidi di farlo, vai all'***Act 52**. *Oppure vai verso est andando all'***Act 20**, *o torna indietro per lo stretto sentiero che si inoltra nella foresta andando all'***Act 40**.

35

La sala da pranzo - Loc 27

Proprio mentre oltrepassi la porta d'entrata capisci di non essere solo. Tre delle più orribili creature che tu abbia mai visto sono raggruppate attorno alla tavola da pranzo, e stanno strappando pezzi di carne dalla carcassa di un animale che sembra essere un maiale... ma potrebbe anche essere qualcosa di molto più sinistro.
Quando entri le creature sollevano lo sguardo: tre mostri umanoidi, dalle grandi bocche spalancate a mostrare enormi denti appuntiti; sono magrissimi ed emaciati, di un pallore mortale, senza capelli e completamente nudi, tranne per quattro brandelli di stoffa marcita appesi attorno alla vita. Sorridono, e i loro sguardi vitrei sono puntati su di te mentre si alzano e lentamente si avvicinano.

*È un bel problema, vero, Conte? Se reagisci subito ti guadagni il primo attacco, andando all'***Act 67**. *Oppure puoi vergognosamente ritirarti tornando all'***Act 15** *e scegliendo un'altra strada. Infine puoi stare immobile e vedere quello che questi bei tipi hanno in serbo per te, andando all'***Act 75**.

36

La cappella di famiglia - Loc 8

Spingi il cancello che si muove cigolando. Poi ti avvicini alla porta di legno: sotto la maniglia c'è un ampio buco di serratura, e istintivamente ti abbassi a sbirciare.
Un occhio ti sta osservando dall'altra parte . . .

*Potrebbe ovviamente essere uno specchio fissato all'interno della serratura, ma chissà perché questa ipotesi ti sembra poco probabile. Puoi provare ad aprire la porta andando all'***Act 54**. *Oppure, sebbene infastidito, puoi dirigerti ad est, andando all'***Act 24**. *O infine puoi scappare di corsa all'***Act 30**.

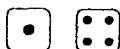
37

Lo studio - Loc 26

*La porta nella parete ovest porta all'***Act 69**, *quella nella parete sud all'***Act 77**, *e quella nella parete est all'***Act 71**.

38

Il cortile esterno - Loc 10

La creatura non era un vero cavallo: il suo corpo fittizio si contorce paurosamente e si scioglie in una materia indistinta, che scivola via tra le pietre del selciato. Mentre osservi tutto ciò con aria sbigottita, uno scintillio attira la tua attenzione: è una chiave di

rame, dall'impugnatura di legno lucido. La raccogli e la infili in tasca, poi ti dai un'occhiata intorno per decidere la prossima mossa.

*Se non ti manca il coraggio puoi andare verso il castello a nord, andando all'***Act 56**. *O puoi scendere la scala ad est, andando all'***Act 62**. *Puoi ispezionare l'edificio ad ovest, andando all'***Act 68**, *o passare sotto l'arcata a nord-ovest, andando all'***Act 74**.

39

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Entrare da questa porta non è così facile come poteva sembrare a prima vista. Siccome sai per certo che non è chiusa a chiave, qualcuno (van Helsing!) deve averla bloccata dall'interno.

Lancia un dado: se il numero che esce è uguale o inferiore ai tuoi punti di FORZA, *la porta si aprirà, permettendoti di entrare all'***Act 17**. *In caso contrario l'unica cosa da fare è tornare all'***Act 11** *e scegliere un'altra strada.*

40

Il sentiero - Loc 3

Il sentiero si biforca, a nord e a sud.

*La direzione nord ti porterà all'***Act 60**, *quella sud all'***Act 64**.

41

I canili - Loc 17

La fonte di quel terribile puzzo ti si sta avventando contro ringhiando!

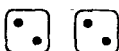
Lancia un dado per determinare quanti lupi ci sono nei canili. Ognuno di essi ha 25 PUNTI DI VITA, *5 di* VELOCITÀ; *5 di* CORAGGIO; *4 di* FORZA; *5 di* ABILITÀ; *0 di* PSICO. *Se il branco ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se riesci a sopravvivere, puoi scegliere un'altra strada, andando all'***Act 19**.

42

Il museo delle cere - Loc 5

Fai un piccolo, cauto passo avanti: e con un urlo disumano una creatura ti si avventa addosso! È una donna anziana, ma è molto adirata e per di più è armata di un'ascia. I suoi occhi sono spalancati dal terribile furore che la sconvolge.

*Puoi cercare di farla ragionare, nel qual caso vai direttamente all'***Act 14**. *Se preferisci combattere, sappi che le sue caratteristiche sono:* PUNTI DI VITA *30;* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *5;* FORZA *3;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Inoltre sappi che l'ascia le dà la facoltà di aumentare di 10 punti la perdita che ti infliggerà. Se vieni ucciso, vai all'***Act 14**. *Altrimenti vai all'***Act 66**.

43

La sala da musica - Loc 24

Ti aggrappi al bordo del pianoforte per tenerti fermo e proteggerti dalla scarica d'energia che si scatena quando si fa uso delle capacità PSICO. Contemporaneamente il topo si libera dalle corde e, inchinandosi, comunica con te telepaticamente: «La mia natura non mi permetterebbe di combattere al suo fianco, Eccellenza, ma se lo vorrete vi potrò mostrare la mia lealtà con altri mezzi».
Fai cenno di sì col capo e il topo, con tua grande sorpresa, balza fuori dal piano e corre velocemente fino a sparire in un buco tra i tendaggi. Ma quando già pensi di essere stato abbandonato, ecco l'animale tornare, portando con sé un piccolo smeraldo grezzo.
«Non ho bisogno di gemme, io!» urli indiavolato. «Sono Dracula, e le mie ricchezze si sono accumulate nel corso dei secoli!»
«Persino il Conte Dracula potrebbe aver bisogno di questa gemma, Eccellenza» continua il topo. «È una pietra maledetta, il che significa che nelle tue mani aggiungerà 1 punto ad ogni lancio di dadi che farai d'ora in poi, e contemporaneamente abbasserà di 1 punto ogni lancio dei dadi effettuato dal tuo nemico. E dal momento che è stata maledetta dal Papa Borgia in persona, puoi star certo che funzionerà per tre volte!»
«Un regalo veramente prezioso» esclami, afferrando la gemma e lasciando andare il topo che scodinzola via velocemente, prima che tu abbia il tempo di cambiare idea e decida di mangiarlo.

*Ora puoi lasciare la sala da musica dalla porta più a nord, andando all'***Act 7***, o da quella più a sud, andando all'***Act 11**.

44

Il cortile esterno - Loc 10

Fai un passo avanti e la delicata creatura vestita di bianco si gira verso di te spalancando gli occhi.
«Non aver paura» le dici, «non voglio farti del male».
Un sorriso le illumina il volto, e per un istante ti sembra che ti stia guardando con occhi affamati. Preso dal sospetto, dai una veloce occhiata alle sue mani, cercando di scoprire se ha le dita sproporzionatamente lunghe, caratteristica inconfondibile dei vampiri. Ma le sue mani sono belle e proporzionate, come i lineamenti del volto.
«Chi sei?» ti chiede con un sussurro. «E cosa fai in questo posto così poco piacevole?»
«Sono Jonathan Harker e vengo da Londra» le rispondi, «sono qui per trovare ed eliminare per sempre quel diabolico spirito maligno incarnato nel Conte Dracula!»
«Vuoi uccidere *il mio papà*?» urla lei, lanciandosi su di te.

Ho paura che tu abbia detto qualcosa che non andava, Harker. Ma non preoccuparti: la giovane ha solo 25 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *5;* FORZA *2;* ABILITÀ *3;* PSICO *2. La sua unica capacità* PSICO, *che userà in combattimento per ogni lancio di dadi in cui otterrà 5 o 6 (fino ad esaurimento dei suoi punti* PSICO*), è il Tocco di Ghiaccio, che ridurrà alla metà i tuoi* PUNTI DI VITA. *Se la figlia di Dracula ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 70**.

45

Le cucine - Loc 29

Da una delle credenze chiuse proviene un fievole suono che ti mette subito in agitazione, anche perché è accompagnato dal tipico odore di un'evocazione occulta. Forse van Helsing ha chiamato qualche altra entità divina per attaccarti? La risposta è, ovviamente, chiusa in quella dispensa . . .

*. . . che puoi ispezionare andando all'***Act 79***; o che puoi ignorare lasciando le cucine passando per la porta a nord e andando all'***Act 19** *o imboccando le scale all'***Act 81**.

46

Il sentiero - Loc 3

Si biforca verso nord-est e verso sud-est.

*A nord-est ti condurrà all'***Act 64**. *A sud-est all'***Act 72**. *Se torni indietro finisci all'***Act 26**.

47

Il corridoio superiore - Loc 33

*Se possiedi la chiave numerata di una di queste interessanti porte, vai all'***Act 83**. *Altrimenti puoi sempre ispezionare i bastioni andando all'***Act 85** *o ritornare all'***Act 11** *e scegliere un'altra strada.*

48

Il cortile esterno - Loc 10

Con grande coraggio ti nascondi dietro un cespuglio e osservi la delicata creatura passare davanti ai tuoi occhi e dirigersi a sud, verso il cimitero di famiglia, che a ben pensarci è il posto più indicato per lei: infatti, mentre fluttua vicino a te, ti accorgi che è semitrasparente! Ma che razza di incubo è questo? Che luogo è questo, quando scopri che l'unica persona viva che incontri è morta?

*Basta pensarci su! Se il coraggio non ti abbandona, puoi dirigerti a nord, verso il castello, all'***Act 56**. *Oppure puoi scendere le scale ad est, andando all'***Act 62**. *O ancora ispezionare l'edificio ad ovest andando all'***Act 68**. *Infine puoi passare attraverso l'arcata di nord-ovest, all'***Act 74**.

49

La sala da musica - Loc 24

Sei *veramente* sicuro di voler mangiare un topo vivo?

*Se è così, leccati le labbra e vai all'***Act 87**. *Se preferisci mangiarlo cotto - un soufflé di topo, per esempio - trovi un'ottima ricetta all'***Act 89**. *In alternativa potresti smettere di recitare la parte del «duro», e sprecare un po' di energia* PSICO *per prendere il controllo del topo andando all'***Act 43**.

50

Il sentiero - Loc 3

Il sentiero si dirama verso est e continua verso nord-est.

*La direzione di nord-est ti porterà all'***Act 76**, *mentre continuando verso est arriverai all'***Act 78**. *Oppure puoi sempre tornare indietro all'***Act 32**.

51

La galleria - Loc 32

Molto interessante: la porta dà accesso ad un buio corridoio, una specie di galleria poco illuminata e dalle pareti ammuffite: proprio il luogo ideale per te. Il mantello svolazza dietro di te, e tu corri nella galleria, con lo sguardo iniettato di sangue e le labbra sollevate a mostrare i mortali canini che hanno fatto tante vittime. Ti muovi così in fretta, come fai di solito in posti come questo, che quasi ti sfugge il foglio di carta appuntato con un chiodo in una crepa della parete.
Come molte creature della notte, riesci a vedere benissimo anche se la luce è debole: il messaggio è in codice, ma la firma no. È firmato DRACULA e senza dubbio questa è la tua scrittura. Ma per quale motivo avresti lasciato un messaggio in codice proprio qui? E a chi sarebbe indirizzato? E perché l'avresti scritto in codice?
Il messaggio dice:

*Se ancora vuoi proseguire nella galleria, vai al- l'***Act 91**. *Altrimenti torna indietro all'***Act 19** *e scegli un'altra strada.*

52

L'interno della torre - Loc 7

Stai per uscire, ma senti un debole rumore alle tue spalle e ti blocchi. Istintivamente guardi indietro, e in alto, nell'oscurità della scala in rovina, scorgi una figura incappucciata avvolta in un mantello, pronta a saltarti addosso.
«Fermo!» urli, poco convinto però che le tue parole abbiano effetto. Infatti non ne hanno: il figuro balza

verso di te descrivendo un elegante arco nell'aria, con la veste che gli svolazza attorno, e un feroce urlo che sembra provenire da qualche punto non meglio precisabile all'interno del cappuccio. Le sue braccia sono protese in avanti e le sue mani pronte ad afferrarti come dei potenti artigli. Sei paralizzato dalla paura, i muscoli non rispondono al cervello, mentre la creatura sta per avventarsi su di te.
Ma ha preso male la mira, e si schianta al suolo con un tonfo secco. «Non mi riesce mai!» si lamenta con voce rotta.
«Chi siete, messere?» gli chiedi in tono minaccioso. «Cosa state facendo qui? E perché volevate assalirmi saltando dalla cima della scalinata?»
La figura incappucciata si alza in piedi barcollando, e con la faccia ancora nascosta dai lembi del cappuccio ti risponde: «Il mio nome è Gregorio, sono un frate mendicante, vengo dalla Russia e al momento sono ospite del nobile Conte Dracula».
«Ma se siete ospite di Dracula, perché vi nascondevate tra le rovine di questa torre?» chiedi con sospetto.
«Se voi conosceste Dracula come lo conosco io, non mi fareste una domanda del genere. Se uno resta nel castello, dopo due giorni ha bisogno di una trasfusione!» E si scuote la polvere dalla tonaca.
«Perdonatemi se ho cercato di assalirvi: ho la vista debole, devo confessarlo, e ho creduto che voi foste il Conte».
«Ben lungi dall'esserlo, signore!» esclami contrariato. «Anzi, il mio intento è di eliminare per sempre quel diabolico Conte».
«Fantastico! Vuole che l'accompagni?» ti chiede quest'eccentrico monaco russo.

Beh, ti piacerebbe? Di sicuro è battagliero come una bolla di schiuma, come avrebbe detto Sua

*Maestà la Regina Vittoria, ma potrebbe anche avere delle qualità. Potrebbe essere in grado di riconoscere qualche trappola infernale o qualche pericolo nascosto. Se desideri che Gregorio ti segua, vai all'***Act 82**. *Altrimenti puoi andare verso est all'***Act 20**, *o tornare al viale dell'***Act 8**.

53

Il salotto - Loc 25

La tua vista d'aquila ti fa immediatamente notare che c'è qualcosa che non va. Sulle prime non capisci esattamente di che si tratta, ma ora è chiaro: un libro in uno degli scaffali è stato spostato! Si tratta solo di uno spostamento di pochi centimetri, ma è quanto basta ad insospettirti. Ti avvicini alla libreria e sfili il libro dallo scaffale. (Il titolo è *«Alla corte di re Artù: Caccia al drago»*, e a giudicare dal disegno di copertina dovrebbe trattarsi di un saggio biologico sui rettili.) Da dietro il libro un orrendo ragno avanza verso di te, pronto ad attaccare.

È un ragno velenoso, non più grande di un pugno umano coperto di peluria. Ha 20 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *3;* FORZA *1;* ABILITÀ *2;* PSICO *3. La sua capacità* PSICO *è correlata al suo potente veleno con il quale, ogni volta che otterrà 10, 11 o 12 punti, dimezzerà automaticamente i tuoi* PUNTI DI VITA. *Se questo mostriciattolo peloso riesce ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, potrai ridurre il suo corpo in poltiglia andando all'***Act 93**.

54

L'interno della cappella - Loc 9

A guardia della scala c'è un piccolo orripilante mostro, mezzo uomo e mezzo pipistrello, dall'aspetto veramente sinistro.

*Se vuoi superare l'uomo pipistrello e scendere le scale, vai incontro ad un sicuro combattimento al-l'***Act 84**. *Ma, dal momento che il mostro è lì solo per custodire la cappella, puoi ancora andartene indisturbato e allontanarti lungo il cimitero verso nord, andando all'***Act 30**, *o verso est, andando al-l'***Act 24**.

55

Le cucine - Loc 29

Esiti per qualche istante, non sai se tornare al punto da cui sei partito o lasciare le cucine uscendo dalla porta a nord. Ma mentre stai per scegliere la seconda soluzione, vedi la porta di una delle grandi stufe aprirsi lentamente con un forte cigolio. Aggrotti le ciglia, forse l'ultimo tacchino fatto arrostire è stato lasciato a metà cottura; ma invece ciò che vedi gocciolare dal forno è una massa liquida, che si espande sul pavimento e forma una grossa pozzanghera.
Qualche stupido cuoco, morto chissà quanti anni fa, ha tentato di arrostire un semifreddo? O forse questa è una delle trappole mortali che quel diabolico van Helsing si diverte a sistemare qua e là?
Ed è il caso che tu ti fermi a scoprire di che si tratta?

*Se non credi sia il caso, vai all'***Act 19** *uscendo dalla porta a nord o all'***Act 81**, *passando dalle*

*scale. Ma se hai intenzione di capire cos'è quella melma viscida, vai all'***Act 95**.

56

Il portale principale - Loc 18

Provi a spingere la porta, ma è bloccata. Ovviamente è chiusa a chiave e sprangata dall'interno. In un attimo di disperazione appoggi la spalla alla porta e spingi con tutte le tue forze, ma non c'è niente da fare, non si sposta di un millimetro.

*Sembra proprio che da questa parte non c'è modo di entrare. Torna nel cortile esterno (***Loc 10***) e poi decidi se ispezionare gli edifici ad ovest andando all'***Act 68***, se passare sotto l'arcata a nord-ovest all'***Act 74** *o se scendere le scale verso est all'***Act 62**.

57

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Con orrore vedi avanzare rumorosamente verso di te un'armatura, che probabilmente un tempo stava ad ornamento dell'entrata di qualche sala. È chiaro che è stato van Helsing ad animarla, sfruttando le sue arti occulte. (Di sicuro non c'è nessuno dentro l'armatura, chiunque si accorgerebbe che dietro la visiera non c'è niente.) Ma ciò che ti spaventa di più è il fatto che questo mostro metallico è armato di una lancia dall'impugnatura di legno, una delle poche armi che, se usate opportunamente, ti possono uccidere all'istante.

Il gigante di metallo possiede 35 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *2;* CORAGGIO *6;* FORZA *5;* ABILITÀ *1;* PSICO *0. La lancia aumenterà di 5 punti il danno che subirai, ma se in un lancio di dadi otterrà 12 punti, tu morirai sull'istante. Se durante questo incontro muori, vai all'***Act 13**. *Altrimenti vai all'***Act 97**.

58

Il sentiero - Loc 3

Al diavolo! Il sentiero termina in un vicolo cieco!

*Non ti resta che tornare all'***Act 32**.

59

Il guardaroba - Loc 28

Ti stai già girando per uscire, quando un improvviso pensiero ti blocca. Con molta attenzione esamini tutti quei mantelli sozzi e male odoranti: avevi ragione. Uno dei più sporchi e puzzolenti porta, ricamate sul collo, le iniziali A.V.H. È Abraham van Helsing! Se ancora volevi una prova che il tuo nemico ha violato la tua fortezza, ora ce l'hai. E il fatto che abbia sfrontatamente abbandonato il suo mantello, in modo che tu lo potessi trovare, ti suggerisce che ha le più buone intenzioni di farti fuori.

*E dopo questa spiacevole riflessione faresti meglio a muoverti di qua e cominciare a cercarlo! All'***Act 55** *potrai scendere le scale. Oppure puoi tornare*

indietro e scegliere un'altra strada partendo dal luogo che hai appena lasciato.

60
Il sentiero - Loc 3

Sembra che il sentiero si allarghi, man mano che procedi. Forse stai per entrare in una radura.

*Potrai accertartene andando all'***Act 34**.

61
La sala da bagno - Loc 22

Se per caso ne avevi bisogno, sei stato fortunato.

*Ma supponendo che tu non abbia queste necessità, puoi fermarti a leggere i graffiti all'***Act 99**, *oppure andare all'***Act 27** *e scegliere un'altra strada.*

62
La serra - Loc 12

Anche se probabilmente qui non c'è nulla di interessante, ti fermi a dare un'occhiata. Ma mentre ispezioni il luogo, improvvisamente . . . ti senti sprofondare!

Senza dubbio si tratta di sabbie mobili, forse una delle tante trappole con cui il terribile Conte cerca

di proteggere la sua proprietà. Tira un dado per la tua FORZA *e uno per la tua* ABILITÀ*: se in entrambi i casi il numero uscito è inferiore, vai all'***Act 86**. *Se invece entrambi i numeri superano il tuo punteggio, prendi un lungo respiro e vai all'***Act 14**. *Se un numero è più alto e uno più basso, tira di nuovo i dadi.*

63
La sala d'ingresso - Loc 19

Clang!
È la trappola del paletto! La più diabolica e micidiale che van Helsing sia mai riuscito ad escogitare! Un ingegnoso meccanismo, astutamente sistemato per scattare quando la porta si sarebbe aperta, ha scagliato un paletto di legno appuntito proprio nel tuo petto! Il duro legno ti ha lacerato i muscoli e spaccato le ossa, ed è giunto a trafiggere il tuo cuore che non batte mai (ma che non per questo è meno importante).
Urli dal dolore e le tue possenti mani si aggrappano al paletto nell'inutile tentativo di estrarlo dalla carne. Ma sai già che è troppo tardi: quella vecchia sensazione così ben conosciuta ti sta assalendo. Il tuo volto comincia già ad asciugarsi e a sgretolarsi; il tuo corpo si contrae e crolla su se stesso, dentro ai vestiti. Le membra si decompongono e si fanno polvere. Di te resterà solo il grande anello col sigillo, e dalla porta aperta il vento porterà via i miserevoli resti umani di colui che un tempo è stato il grande Conte Dracula.

*Un modo come un altro per suggerirti di andare all'***Act 13**.

64

Il sentiero - Loc 3

Il viottolo fa una curva e si unisce ad un altro sentiero.

*All'*Act **40**, *per essere precisi.*

65

Il deposito - Loc 23

Ti fermi, la nostalgia ti ha fatto venire un tuffo al cuore; anche i vampiri possono essere degli stupidi sentimentali, a volte. Con un dolce sorriso sulle labbra ti accingi ad aprire una cassa piena di teste rattrappite, trofei di tempi meno tormentati. E qui, dietro una pila di scatole rotte, ecco il corpo mummificato di Lady Rula, la prima donna che tu hai amato: aveva solo sedici anni quando le squarciasti la gola! Ah, che ricordi!

*Se vuoi puoi continuare il tuo viaggio sentimentale all'*Act **101**. *Oppure puoi tornare all'*Act **27** *e scegliere un'altra strada.*

66

Il museo delle cere - Loc 5

Quando ti avvicini ad esaminare il corpo, la sua parrucca cade e ti accorgi che non hai combattuto affatto contro una anziana signora, ma contro un uomo piuttosto giovane, forse un po' invasato, visto che è

vestito come i seguaci dei Cavalieri dal Cappuccio Rosso. Un'anima tormentata di sicuro, probabilmente impazzita completamente a causa dei terribili pericoli di questo posto mortale.
Ti curvi a raccogliere l'ascia insozzata di sangue, già speranzoso di aggiungerla al tuo armamento, ma ti accorgi che purtroppo la lama è rotta e fuori uso, come se avesse colpito qualcosa di molto duro, forse la tua testa. Ma vicino all'arma inservibile c'è una scintillante chiave d'argento dall'impugnatura di legno lucido, probabilmente caduta dalle mani del tuo assalitore.

*Metti da parte la chiave e decidi se ispezionare questo posto raccapricciante, andando all'*__Act 88__*; o se tornare all'incrocio, andando all'*__Act 20__*; oppure al viale d'accesso all'*__Act 8__.

67

La sala da pranzo - Loc 35

Lanciando il sibilo furibondo che per secoli ha terrorizzato i nemici del Conte Dracula ti lanci col mantello svolazzante, pronto ad addentare le pulsanti vene giugulari di queste sgradite creature.

Sgradite o no, devono essere prede abbastanza facili da sgozzare, perché non hanno più di 15 PUNTI DI VITA. *Le loro caratteristiche sono:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *3;* FORZA *3;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Ma c'è un problemino: ognuno*

*di quei demoni - perché questo sono - ha un gruppo sanguigno talmente diverso dal tuo che ad ogni risultato di 6 o 12 ti procuri la morte per avvelenamento da sangue. Se in questo incontro muori, vai all'***Act 13***. Se sopravvivi, vai all'***Act 103**.

68

Il cortile esterno - Loc 10

Man mano che ti avvicini ti accorgi che l'edificio è senza finestre e forma una specie di L che chiude l'angolo ovest del cortile. C'è solo una porta nella parete occidentale, e sulla porta è dipinto questo messaggio:

QUESTI EDIFICI SONO L'ULTIMO POSTO
IN CUI VORRESTI ENTRARE!

Sotto questa scritta qualcuno ha scarabocchiato a matita: «E l'ultimo posto in cui molti sono entrati». La porta stranamente non è chiusa, e mentre ti avvicini senti il puzzo di morte misto a qualcosa di più acre e, se possibile, ancora meno piacevole. Dall'interno proviene un suono attutito, un melodioso rumore abbastanza distinto che assomiglia ad un ronzio.

*La porta è socchiusa, quindi non c'è niente che ti impedisca di entrare, all'***Act 90***; tranne forse il tuo buon senso. In alternativa puoi scegliere un'altra strada all'***Act 38**.

69

La sala da pranzo - Loc 27

Stai giocherellando con una brocca di cristallo che contiene una bella dose del tuo sangue preferito (vale un doppio lancio di dadi per i tuoi PUNTI DI VITA, e puoi decidere se berlo ora o portartelo dietro e gustartelo in seguito). Ora osservi attentamente i ritratti: molti sono morti, alcuni sono tra coloro che non muoiono mai, e tutti ti ricordano qualcosa in un modo o nell'altro. Ma quando il tuo sguardo cade sul ritratto vicino alla parete nord, ti si gela il sangue nelle vene: al posto del ritratto del nonno Igor è appeso un ritratto a tutta persona di Abraham van Helsing!

*Quella faccia tosta! Puoi lacerare il ritratto all'*Act **105**. *O puoi ignorarlo sdegnosamente e uscire dalla sala da pranzo passando per la porta nord-est all'*Act **15**, *per la porta est all'*Act **37**, *per la porta sud all'*Act **107**, *o per la porta nord-ovest all'*Act **129**.

70

Il cortile esterno - Loc 10

Per tutti i diavoli! Si sta rialzando di nuovo! Eri sicuro di averla ammazzata, ma ora è di nuovo davanti a te, ancora bellissima, dal volto innocente, ma infinitamente pericolosa.

Ma non così pericolosa come l'ultima volta. Per esempio i suoi poteri PSICO *sono svaniti ed è tor-*

nata in vita - un trucchetto niente male, probabilmente imparato dal padre - con soli 15 PUNTI DI VITA. *Se questa volta riesce ad ucciderti, vai all'***Act 14**. *Se invece la uccidi tu, vai all'***Act 80** *per vedere se rinasce un'altra volta.*

71

Il salotto - Loc 25

Il fortissimo odore ti paralizza: è una puzza densa e nauseabonda che ti toglie il respiro, e tu cerchi di allontanarti tossendo. Si tratta di olio concentrato di aglio, che qualcuno (van Helsing!) ha sparso per la stanza.
Stai ancora annaspando, quando parte l'attacco.

Cattive notizie, caro Conte! Il tuo nemico stavolta è uno degli aiutanti di van Helsing, un furfantello che ha 25 PUNTI DI VITA *e le cui caratteristiche sono:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *3;* FORZA *3;* ABILITÀ *2;* PSICO *2. È armato (ovviamente su suggerimento di van Helsing) di un paletto appuntito che fa aumentare di 5 punti la perdita che riuscirà ad infliggerti, e grazie al quale ti ucciderà sull'istante se lanciando i dadi otterrà un 12. Ma c'è di più: l'olio d'aglio ti ha così indebolito che tutti i tuoi punteggi sono dimezzati, per lo meno finché resterai in questa stanza. Inoltre, se i tuoi* PUNTI DI VITA *arrivano a 15 cadi in un coma profondo e muori. Se questo scontro ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se invece riesci a sopravvivere, vai all'***Act 109**.

72

Il sentiero - Loc 3

Per di qua non arrivi da nessuna parte: è un vicolo cieco.

*La sola possibilità che ti resta è tornare indietro, all'***Act 46**.

73

Il giardino - Loc 31

Sei all'aperto e ti trovi nei guai. Appena sei uscito dalla porta uno sciame di zanzare ti ha assalito improvvisamente: per un vampiro ben nutrito come te è proprio un bel problema.

Lancia due dadi e raddoppia il risultato per determinare quanti PUNTI DI VITA *le zanzare ti dovranno togliere, prima che il veleno che normalmente scorre nelle tue vene riesca ad annientarle come il peggiore insetticida. Se la perdita di punti ti uccide, vai all'***Act 13**. *Altrimenti ti ritroverai all'***Act 15**.

74

Il piazzale - Loc 11

*Andando a sud ti ritroverai all'***Act 30**. *Se vuoi esplorare la zona ad est, vai all'***Act 92**. *Se invece ti incuriosiscono quelle stalle vuote, vai all'***Act 94**.

75

La sala da pranzo - Loc 27

«Signore!» grida uno di quei deliziosi mostri, barcollando sui suoi schifosi piedi e finendo per cadere prostrato davanti ai tuoi.
Gli molli un leggero calcetto, rallegrandoti di questo suo atto di servilismo. Gli altri due lasciano il loro rivoltante banchetto e si avvicinano, cercando goffamente di inchinarsi al tuo cospetto.
«Cosa possiamo fare per te, padrone?» ti implorano. «Per quale dei tuoi subdoli piani ti possiamo servire?»

Per quale? Ognuno di questi orribili mostri ha 15 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *3;* FORZA *3;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Ti seguiranno fedeli e combatteranno per te finché saranno uccisi o fino alla fine del terzo combattimento d'ora in poi. Ora serra i ranghi dei tuoi fedeli servitori e vai all'***Act 103**.

76

Il sentiero - Loc 3

Il sentiero si dirige a nord-est proprio poco prima di congiungersi ad un altro viottolo.

*Che ti porterà all'***Act 46**, *a meno che tu non voglia tornare indietro all'***Act 50**.

77

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Sulla scala alla tua destra una creatura sta trascinandosi su dei piedi deformi: è gobba, ha un solo occhio in mezzo alla fronte, delle strane orecchie e il naso mozzato. Ti lancia un'occhiata e ghigna orrendamente, poi con un balzo scende i gradini rimanenti e con movenze da atleta atterra a pochi metri da te. Che questa creatura sia il tanto temuto van Helsing?

*Se è così, è meglio che tu lo attacchi immediatamente all'***Act 111**. *Se dubiti che sia van Helsing, ma vuoi ugualmente attaccarlo subito e lasciare a dopo gli interrogativi, vai comunque all'***Act 111**. *Se credi invece che ti possa essere amico, grattati la testa e cerca di ricordare perché la sua faccia ha qualcosa di familiare, andando all'***Act 121**.

78

Il sentiero - Loc 3

Borbottando fra i denti un'imprecazione così terribile che per legge non si può stampare se non in codice (RBHNBBGHMN!), ti accorgi che il sentiero termina in un vicolo cieco.

*Il che significa che sei costretto a tornare indietro all'***Act 50**.

79

Le cucine - Loc 29

Facendo ricorso a tutto il tuo coraggio apri di colpo la dispensa.

E lanci un urlo!

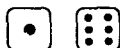
È naturale, dal momento che sei attaccato da una testa d'aglio animata! Com'è caduto in basso van Helsing! La testa d'aglio ha 18 PUNTI DI VITA *(uno per ogni spicchio) e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *2;* CORAGGIO *3;* FORZA *6;* ABILITÀ *1;* PSICO *0. Se sopravvivi, vai all'***Act 113**. *Altrimenti vai all'***Act 13**.

80

Il cortile esterno - Loc 10

Questa volta l'amabile creatura è proprio morta. Benché ciò contrasti con i tuoi principi di gentiluomo perquisisci il cadavere, ben conscio che qualsiasi cosa tu possa trovare ti potrà tornar utile in questo posto dimenticato da Dio. E infatti trovi qualcosa d'interessante: una piccola bottiglietta di cristallo, su cui sono incise queste parole:

Medicinale del Dott. Crippen
SALI DA FIUTO
(Doppia potenza)
Per eliminare subito debolezza e dolore
mettere sotto il naso.
(Brevetto in corso di concessione)

Sembra che tu abbia trovato un'altra medicina, caro Harker. Ogni fiutata ti darà un numero di PUNTI DI VITA *pari al doppio del numero uscito tirando due dadi, e ci sono sali sufficienti per quattro buone annusate. Ora puoi andare a nord, verso il castello, all'***Act 56**; *o puoi scendere le sca-*

*le ad est, all'*__Act 62__*; dare un'occhiata agli edifici ad ovest, all'*__Act 68__ *o passare sotto l'arcata a nord-ovest, all'*__Act 74__.

81

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Sali i gradini a due alla volta, col lungo mantello che ti svolazza alle spalle come un sinistro paio d'ali di pipistrello. Poi ti fermi di colpo: il tuo fine udito ha percepito qualcosa. Sei in pericolo.
Non hai nemmeno finito di pensarlo che un enorme mastino, addestrato da van Helsing ad azzannare i vampiri, ti sta attaccando. La creatura è balzata fuori dall'ombra e, con uno sguardo selvaggio e le fauci impregnate d'aglio, punta alla tua gola.

Questo enorme cane ha 45 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *5;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *0. L'aglio di cui sono impregnate le sue fauci gli dà la possibilità di aumentare di 5 punti il danno che ti procurerà ogni suo morso, mentre se esce il 12 ad un suo lancio di dadi perderai i sensi per la durata di uno scontro, dandogli la possibilità di sferrare liberamente il suo attacco. Se il bastardo riesce a farti fuori e a sbranarti, vai all'*__Act 13__. *Se invece sopravvivi, vai all'*__Act 23__.

82

L'interno della torre - Loc 7

Un bel colpo di fortuna, Jonathan. Infatti quella strana ed eccentrica persona è Gregorio Rasputin, un guaritore che ti ridarà automaticamente tanti

PUNTI DI VITA *quanti ne otterrai lanciando due dadi dopo ogni combattimento che d'ora in poi dovrai affrontare. Ti sarà di grande aiuto fino alla fine dell'avventura o finché resterai in vita, ma non si unirà a te nei combattimenti né ti aiuterà in qualsiasi altra maniera. Ora puoi andare verso est all'***Act 20**, *o tornare fino al viale d'accesso all'***Act 8**.

83

Il corridoio superiore - Loc 33

Ovviamente puoi entrare solo in quella o quelle stanze di cui possiedi la chiave. Le chiavi numerate aprono le porte come segue:

Chiave	*Porta all'***Act**
1	**115**
2	**119**
3	**123**
4	**127**
5	**131**
6	**137**
7	**141**
8	**145**
9	**149**
10	**153**
11	**157**
12	**161**

*Anche se possiedi una chiave, non c'è niente che ti obblighi ad usarla: puoi sempre andare a dare un'occhiata ai bastioni, all'***Act 85**, *o tornare di sotto, all'***Act 11**.

84

L'interno della cappella - Loc 9

Con un energico balzo ti avvicini alla spaventosa creatura, tenendo alta la guardia, come era solito fare il grande pugile John L. Sullivan.

Ma è ben poca cosa davanti ad un nemico che possiede 50 PUNTI DI VITA *e ha le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *5;* FORZA *5;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Dal momento che l'uomo pipistrello riesce anche a volare, ti riuscirà particolarmente difficile colpirlo: potrai farlo solo con un lancio da 8 punti o più. La creatura, al contrario, ti colpirà facilmente con 6 soli punti, e se riuscirà ad ottenerli per due lanci consecutivi, dimezzerà i tuoi* PUNTI DI VITA. *Se riesce ad ucciderti, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, puoi scendere quella piccola scala all'***Act 96**.

85

I bastioni - Loc 34

Tra le pietre trovi un piccolo astuccio di pelle mezzo bruciacchiato, probabilmente perso da qualche guardia morta ormai da lungo tempo.

*Se non sei già stato in questo posto, troverai dentro l'astuccio una chiave alla quale è appesa una targhetta numerata «1». Puoi prenderla, come del resto puoi fare con tutto ciò che trovi in questo castello. Ora puoi ridiscendere le scale all'***Act 83**, *oppure, sempre che tu lo voglia, tentare un'altra strada più eccitante. Una delle tue capacità è*

*scendere a testa in giù dalle pareti, come le lucertole. Se decidi di farlo ora, lancia due dadi. Se ottieni meno di 5 punti, cadi e sei morto. In questo caso vai all'***Act 13***. Se invece ottieni un punteggio superiore a 5, riesci a scendere dalla parete e vai all'***Act 117*.

86

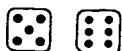
La serra - Loc 12

Annaspando cerchi di trascinarti sul terreno solido, tenendo sempre ben stretto in pugno qualcosa che sei riuscito ad afferrare mentre stavi sprofondando. Dopo aver ripreso fiato ripulisci dal fango l'oggetto, che con tua grande sorpresa si rivela essere una chiave d'oro meravigliosamente lavorata.

*Una piccola consolazione, dopo esser stato sul punto di morire. Quando lasci la serra puoi dirigerti a nord, verso il castello, andando all'***Act 56***, oppure puoi ispezionare gli edifici ad ovest, all'***Act 68***, o infine puoi passare sotto l'arcata a nord-ovest, all'***Act 74***.*

87

La sala da musica - Loc 24

Ahi! Stavi per spaccarti i denti masticando qualcosa di duro e metallico che evidentemente il topo aveva inghiottito qualche tempo fa. Facendo attenzione ti togli di bocca il bocconcino, lo ripulisci, (non ti fa schifo?), e scopri che è una chiave alla quale è appesa una targhetta numerata «12».

*Finisci il tuo pasto e decidi se lasciare questa stanza dalla porta più a nord, all'***Act 7***, o da quella più a sud, all'***Act 11**.

88

Il museo delle cere - Loc 5

Una netta sensazione di disagio ti cresce dentro mentre esplori questa stanza. Le statue sembrano muoversi non appena scosti lo sguardo, i loro sguardi sembrano seguirti di continuo. Se è stato Dracula ad animare queste finte creature, con una delle sue diaboliche alchimie, per te non ci sarà scampo nel caso ti attaccassero.

*Allora? Intendi restare qui a girovagare fra le statue, rischiando la vita? Se è così, vai all'***Act 98**. *Altrimenti puoi tornare sui tuoi passi, al bivio dell'***Act 20** *o al viale d'accesso dell'***Act 8**.

89

La sala da musica - Loc 24

RICETTA
SOUFFLÉ DI TOPO ALLA DRACULA

INGREDIENTI
1 Topo
4 Uova
1/2 kg di Formaggio stagionato
1/2 l di Latte

Procedimento
Tritare il topo, il formaggio e le uova (con il guscio), quindi aggiungere il latte. Sbattere bene, fino ad amalgamare gli ingredienti. Mettere nel forno a temperatura moderata finché l'impasto lieviterà. Fare assaggiare ad un lontano parente, per assicurarsi che il topo non fosse avvelenato. Se il parente sopravvive, servire caldo.

*Quando il soufflé sarà cotto, potrai mangiarlo accompagnandolo con qualche crostino, all'***Act 87**.

90

L'atrio - Loc 15

«Ah, ci sono visite!»
La voce, cordiale e risonante, è quella di un curioso individuo che indossa un cilindro, una finanziera e un grembiule verde. È appoggiato all'entrata della seconda stanza e ti guarda sorridendo: «Lei è il signor Harker, vero?»
«Lei è in vantaggio, signore» gli rispondi.
«Sì, è vero. Il mio nome è Inutile, Samuele Inutile, ma sono più conosciuto come il Felice Impresario, di pompe funebri naturalmente. Vuole unirsi a noi? Stavo appunto per bere qualcosa insieme ad alcuni amici, e lei è il benvenuto».

*Vuoi unirti a Samuele Inutile, il Felice Impresario, all'***Act 100***? Altrimenti puoi sempre andartene all'***Act 106**.

91

Galleria - Loc 'Chi Lo Sa?'

La galleria termina improvvisamente con una solida porta di legno. Senza controllare la tua furia e il tuo entusiasmo ti scagli a spallate sulla porta, riesci a spalancarla, ma . . .
«Yeaaaaaaaaaaaaaah!»

*E con un tonfo sordo ti schianti su uno spuntone di roccia. Sei pronto per andare all'***Act 13**.

92

Il frutteto - Loc 14

Da uno degli alberi proviene uno strano rumore. Continui ad ignorarlo, e prosegui nella tua esplorazione; giri con lo sguardo di qua e di là, esaminando attentamente il . . .
Ancora quel rumore!
. . . il sottobosco e i tronchi deformi dei vecchi alberi da frutta.
«Yah!»
Il suono, acuto e terrificante, ti attira come un magnete. Non c'è dubbio che proviene proprio da quell'albero, ma non noti niente fra i rami che possa farti capire la sua origine. Ti alzi in punta dei piedi e cerchi di arrampicarti fra i rami di questo albero di mele . . .
Quando all'improvviso vieni attaccato da una mela vampiro!

Non è solo una mela vampiro, ma è il vecchio Granny Smith, uno dei più temibili fra i frutti del

giardino. Fortunatamente ha solo 15 PUNTI DI VITA *e anche i punteggi delle sue caratteristiche sono bassi:* VELOCITÀ *1;* CORAGGIO *2;* FORZA *2;* ABILITÀ *1;* PSICO *0. Comunque, se durante il combattimento esce un tuo lancio di 6, 9 o 12 punti, significa che hai morso la mela e ingerito una dose mortale di veleno. Se ciò accade, o se la mela riesce a batterti, vai all'***Act 14**. *Se invece sopravvivi, vai all'***Act 102**.

93

Il salotto - Loc 25

Dopo aver ridotto il suo corpo in poltiglia dai un'occhiata nello scaffale, al posto prima occupato dal libro. Il ragno faceva la guardia ad una chiave sulla quale è appesa una targhetta numerata «11».

*La porta ad ovest ti porterà all'***Act 37**. *Quella che dà alla sala da musica è chiusa, il che probabilmente è un segno premonitore.*

94

I canili - Loc 17

Ecco il motivo di quel terribile puzzo!

Lancia un dado per determinare quanti lupi sono chiusi là dentro. Ognuno di essi ha 25 PUNTI DI

VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *5;* PSICO *0. Se i lupi riescono ad ucciderti, vai all'***Act 14**. *Se invece sopravvivi, puoi lasciare il cortile a sud, all'***Act 30** *oppure ad est, all'***Act 92**.

95

Le cucine - Loc 29

C'è una notizia buona e una cattiva, caro Conte. Quella buona è che la melma viscida ha un effetto particolare sul metabolismo dei vampiri, infatti porta a 6 tutti i punti delle tue caratteristiche per i tuoi prossimi tre combattimenti. Quella cattiva, invece, è che ti ha ingurgitato un pezzo di piede, togliendoti 15 PUNTI DI VITA. *Se ciò è bastato ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, puoi scappare dalla porta a nord, andando all'***Act 19**, *oppure dalla scala, andando all'***Act 81**.

96

L'interno della cappella - Loc 9

Con molta cautela scendi le scale e ti avvicini alle bare. Sono tutte di prezioso mogano, ma gli accessori sono diversi per tutte e tre: una è decorata in lucido ottone, la seconda in rame e la terza di fine peltro.

*Puoi aprire la bara con gli accessori di ottone all'***Act 104**, *quella con gli accessori di rame all'***Act 108**, *o la terza, quella accessoriata in peltro, al-*

*l'***Act 112**. *Ma siccome non c'è assolutamente alcun motivo urgente per aprire una bara, sei libero di andartene silenziosamente dalla cappella e incamminarti verso nord, all'***Act 30** *o ad est all'***Act 24**.

97

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Nel mucchio di rottami che un tempo erano stati l'armatura di van Helsing c'è una piccola chiave, con una targhetta su cui è segnato il numero «10».

*Se vai ad ovest giungi all'***Act 23**, *ad est all'***Act 27**, *la piccola porticina conduce nella sala da musica all'***Act 21**, *la doppia porta si apre a sud all'***Act 33**, *la porta a nord si apre all'***Act 39**, *mentre la scala porta all'***Act 47**.

98

Il museo delle cere - Loc 5

Sembra che la fortuna aiuti davvero gli audaci: nascosta nella bocca di una testa decapitata dalla ghigliottina, c'è una testa d'aglio!

*Ti sarà certamente di aiuto se incontrerai il terribile Conte Dracula. Nel frattempo, però, è meglio che tu esca di qua, prima che possa accadere qualcosa di poco piacevole. Puoi tornare alla biforcazione dell'***Act 20** *o addirittura al viale d'accesso all'***Act 8**.

99

La sala da bagno - Loc 22

Riesci a leggere parecchi graffiti:

*Niente di particolarmente interessante, d'altra parte te lo aspettavi. Ora che hai soddisfatto la tua curiosità, fai meglio a tornare all'***Act 27** *e scegliere un'altra strada.*

100

L'obitorio - Loc 16

Alcune sedie sono state disposte nella stanza, e su ognuna di esse è appoggiato un corpo senza vita.
I cadaveri sono stati vestiti con costumi colorati, come per un party, con cappellini di carta sulle ven-

titré, e in mano stringono saldamente dei bicchieri pieni di una bibita che sembra essere limonata.
«Ecco i miei cari amici Brian O'Rourke, Emil Schwartzkopf, Roger Tip, Mimi Mendelsohn e il Conte di Monte Cristo» dice Samuele Inutile, presentandoteli.
«Ma sono morti!» protesti.
«Molto intelligente ad averlo capito» fa notare il Felice Impresario. «La maggior parte dei miei amici ormai è morta, è uno degli svantaggi della mia età».
«Ma quanti anni ha?» chiedi incuriosito.
«Ventotto» replica Samuele. «Posso offrirle qualcosa da bere? C'è del whisky, oppure bourbon, gin, rum, vodka e, ovviamente, formaldeide».
«Mi sembra che loro stiano bevendo limonata» fai notare con esitazione.
«Certo. Non crederà che io sprechi i liquori per dei cadaveri? C'è un limite anche all'amicizia!» Prende una coppa da uno dei tavoli, vi versa una generosa dose di un liquido chiaro e lo tracanna tutto d'un fiato. «Ah, ne avevo proprio bisogno! Ora, Signor Harker, o Jonathan se lei permette . . .»
Annuisci, sempre più sorpreso.
«Molte grazie. Mi puoi chiamare Felice. O Signor Impresario se preferisci. Oppure Sam. Non ha importanza. Meglio però sarebbe se tu mi chiamassi Inutile. Cosa stavo dicendo?»
«Non lo so» gli rispondi.
«Ah, sì! Ora mi ricordo. Tu stai cercando Dracula, vero?»
Annuisci di nuovo e pronunci un esitante: «Sì».
«Forse posso aiutarti a trovarlo. Sarebbe impossibile cercarlo senza una guida. Ma prima insisto perché ti unisca alla nostra festicciola».
«Beh, se proprio insiste» dici con esitazione, «potrei avere un bicchiere di limonata, magari con un po' di gin?»

Ma il Felice Impresario scuote le mani e sorride: «No, non quel genere di festa, amico mio. I miei amici ed io siamo qui per una riunione politica».
«Ma se sono morti!»
«Ma sono seduti, così nessuno se ne accorge! Comunque sono d'accordo con lei. Qui c'è bisogno di nuovo sangue. Ecco perché l'ho invitata per la prova».
«Quale prova?» chiedi insospettito.

*Vuoi veramente fare la strana prova inventata da questo individuo per unirti a una riunione politica i cui membri sono quasi tutti morti? Se è così, e ricorda che non sai di che prova si tratta, vai al-l'***Act 110**. *Altrimenti te ne puoi andare indisturbato all'***Act 106.**

101

Il deposito - Loc 23

Quanti bei ricordi sono chiusi in questa stanza disordinata! Ti tornano alla mente molte notti di morte in primavera, assassinii estivi, mille e mille gole succulente . . .
Frughi in una cassa, sorridendo piacevolmente alle immagini del tuo passato che passano nella tua mente, quando improvvisamente la tua attenzione è catturata da qualcosa che si muove tra gli oggetti impolverati nel fondo del baule. Che si tratti di un topo? Scosti un grosso libro rilegato in pelle e . . .
Lanciando un urlo disperato cadi all'indietro; una mano rugosa è balzata fuori dalla cassa e ti sta stringendo alla gola, facendoti soffocare!

Di colpo ti ricordi chiaramente di questo orribile artificio: è la Mano Rugosa di Satana, una maligna invenzione della tua bisnonna, e una delle più temibili stregonerie mai apparse sulla faccia della terra.

Questa piccola mostruosità possiede una vita propria: ha 44 PUNTI DI VITA *e tutte le sue caratteristiche ammontano a 6 punti, tranne la capacità* PSICO, *che ne ha 0. Oltre alla solita perdita che ti infliggerà durante il combattimento, la mano è capace di strangolarti se lanciando i dadi ottiene un punteggio di 3, 6, 9 o 12. Inoltre è quasi impossibile ucciderla (la cara nonnina sapeva quel che faceva), ma potrai neutralizzarla abbassando i suoi* PUNTI DI VITA *almeno fino a 15. Se la Mano ti uccide, vai all'***Act 13**. *In caso contrario la faccenda si farà oltremodo interessante all'***Act 125**.

102

Il frutteto - Loc 14

Ancora affannato per lo sforzo ti appoggi ad un albero, e noti che qualcuno ha inciso un messaggio sul tronco:

CERCA IL MOSTRO
NELLA SUA TANA. ENTRA DAL POSTO
DELL'ESTREMO RIPOSO, MA EVITA
TUTTO TRANNE UN ORNAMENTO
DI RAME.
PORTA DELL'AGLIO ED UN
PALETTO DI LEGNO. EVITA LA BELLA
DONNA. INDOSSA QUALCOSA DI CALDO
E BADA A QUELLO CHE FAI.

Quante preziose informazioni, anche se un po' confuse! Di certo il messaggio è stato scritto da qualche precedente visitatore.

*Se vuoi puoi procurarti subito il paletto di melo, andando all'***Act 114** *a tagliare un ramoscello. Altrimenti puoi lasciare il frutteto dal cancello a nord per andare all'***Act 120**, *o da quello ad ovest che ti porterà all'***Act 74**.

103

La sala da pranzo - Loc 27

*Puoi uscire di qui dalla porta più a ovest sulla parete nord, andando all'***Act 129**; *dalla porta più ad est sulla parete a nord, andando all'***Act 15**; *dalla porta a sud, andando all'***Act 133**; *o dalla porta ad est, all'***Act 37**.

104

L'interno della cappella - Loc 9

Esiti solo per un attimo prima di sollevare il coperchio della bara con le rifiniture d'ottone. Cigola come se avesse dei vecchi cardini arrugginiti, e devi fare molta fatica per sollevarlo. Poi, improvvisamente, si spalanca di colpo, cadendo a terra fragorosamente.

Con un urlo orribile una mano inanellata guizza fuori dalla bara, pronta ad afferrarti alla gola.
La creatura è di certo un vampiro, ma, se la vista non ti tradisce, non si tratta del Conte Dracula. È un uomo giovane, di non più di vent'anni, magrissimo e pallido come un morto.
«Benvenuto» sibila rivolto a te, «era da molto che non mangiavo!»

> *Questa creatura ha 50* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *6;* CORAGGIO *4;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *3. Può ucciderti con un lancio di 12 punti e farà uso della sua capacità* PSICO *ad ogni lancio di 9 punti, fino ad esaurimento dei suoi punti* PSICO. *Grazie ai suoi poteri mentali è in grado di succhiare un quarto dei* PUNTI DI VITA *del suo nemico. Se il vampiro ti dissangua, vai all'***Act 14**. *Se ne esci ancora vivo, hai la possibilità di aprire la bara con le rifiniture in rame all'***Act 108**, *o quella con le rifiniture in peltro all'***Act 112**. *Oppure puoi andartene dalla cappella dirigendoti a nord del cimitero, all'***Act 30**, *o ad est all'***Act 24**.

105

La sala da pranzo - Loc 27

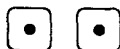
Accecato dall'odio cerchi di distruggere il ritratto del tuo acerrimo nemico van Helsing, ma . . .
Per tutti i diavoli dell'inferno! È una trappola! Una potente molla fa partire un appuntito paletto di le-

gno che ti trafigge il petto, squarciandoti ossa e muscoli e fuoriuscendo per parecchi centimetri dalla schiena.

*Il che ti manda dritto filato all'*Act **13**.

106

L'atrio - Loc 15

«Mi dispiace» sorridi, «mi sono appena ricordato che ho un impegno. Devo scappare. Mi dispiace veramente». Cerchi di indietreggiare senza dare nell'occhio, ansioso di lasciare al più presto l'atrio.
Ma il giochetto non ha funzionato: l'espressione bonaria di Samuele Inutile cambia a poco a poco, e una grossa vena comincia a pulsare sulla sua fronte. «Non farmi arrabbiare» ti avverte minaccioso. «Non ti piacerò per niente se mi farai arrabbiare!»
«Ma, signore, mi ascolti!» lo implori educatamente; ma lui non ti dà bada. Gli occhi gli si stanno ingrossando, le orecchie si allungano e si aguzzano. Al posto dei candidi e innocui denti che solo un attimo prima ti sorridevano stanno spuntando delle orribili zanne e le sue mani si trasformano in orrendi artigli. La sua pelle si fa viola e la camicia si strappa, mettendo in mostra un medaglione d'oro. La creatura butta indietro la testa e ulula come un lupo.
«Ehi, calma! Vacci piano!» cerchi di protestare.
Ma il signor Inutile orrendamente trasformato, continua a saltellare di qua e di là, emettendo lugubri suoni gutturali. Anche le sue scarpe si squarciano e rivelano enormi e verdi zampe caprine. Ora ulula di

nuovo, questa volta di dolore, mentre anche il cranio gli si spacca per lasciare uscire un'enorme massa nodosa e pulsante che dovrebbe essere il suo cervello. «Ti uccido!» canticchia ora il mostro. «Ti uccido, ti uccido!»

Aveva ragione: ora che si è arrabbiato non ti piace per niente! Il Felice Impresario si è trasformato nel Diavolo della Morte, una creatura che, a quanto sembra, possiede poteri sovrumani. Infatti possiede ben 60 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *2;* CORAGGIO *6;* FORZA *8 (sembra impossibile, ma è vero!);* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Durante questo inevitabile scontro, togli 3 punti dalla perdita che riuscirai ad infliggergli, poiché la sua pelle si è trasformata in una corazza naturale. Se questo sinistro supermostro ti uccide, vai all'***Act 14***. Se riesci a sopravvivere puoi dare un'occhiata nella stanza attigua, all'***Act 118***, o uscire da questa gabbia di matti andando all'***Act 122***.*

107

Il corridoio (ovest) - Loc 20

La porta della sala da pranzo si chiude sbattendo alle tue spalle! Prova quanto vuoi, non riuscirai più ad aprirla. A quanto sembra non puoi più tornare indietro da quella parte.

*Non ti resta che andare all'***Act 23***.*

108

L'interno della cappella - Loc 9

Con molta cautela cerchi di aprire il coperchio della bara con le rifiniture in rame. Sul momento sembra che sia incastrato, o (orrenda ipotesi!) che qualcuno lo tenga chiuso dall'interno. Poi comincia a muoversi leggermente e si apre a poco a poco con un leggero scricchiolio. Quindi, con un improvviso e brutale fragore, si spalanca di colpo.
Balzi all'indietro, terrorizzato. Una vecchia rugosa è saltata di colpo fuori dalla bara, armata di un ombrello che agita in maniera minacciosa.
Dopo qualche attimo di panico capisci di che si tratta: la vecchia non è altro che un cadavere mummificato, che qualcuno (il diabolico Conte!) ha sistemato su una gigantesca molla cosicché, quando la bara si è aperta, è saltata fuori come un enorme pupazzo. L'ombrello le è stato messo in mano per dare l'impressione che sia un'arma d'attacco.
Infastidito con te stesso per esserti spaventato per questa sciocchezza, sposti il cadavere della vecchiaccia e strappi la molla dal fondo della bara: e scopri che c'è un doppio fondo! Ti abbassi per osservare da vicino e capisci che la bara stava lì per nascondere l'entrata di un passaggio segreto: dal doppio fondo parte infatti una stretta scalinata che scende nell'oscurità più totale. Per accedervi dovresti distenderti nella bara e infilarti nello stretto passaggio.

*Decidi tu se tentare questa manovra difficile e pericolosa: se vuoi farlo, vai all'***Act 124**. *In alternativa puoi aprire la bara con le rifiniture d'ottone all'***Act 104** *o quella con le rifiniture di peltro all'***Act 112**. *Oppure puoi rimettere al suo posto la molla e il cadavere e uscire dalla cappella, la-*

*sciando il cimitero verso nord, all'***Act 30** *o verso est, all'***Act 24**.

109

Il salotto - Loc 25

Affannato, dolorante, ma vincitore, ti prendi ancora lo sfizio di sballottare a suon di calci il cadavere, e nel farlo ti accorgi che dalla tasca del morto è caduta una chiave. La raccogli e noti che porta una targhetta col numero «9». Te la metti in tasca, non sapendo se ti potrà tornare utile o meno.

*Ora puoi uscire dalla porta nella parete ovest, andando all'***Act 135**, *o da quella nella parete est, all'***Act 139**.

110

L'obitorio - Loc 16

«In passato alle nostre feste si facevano molte prove» ti racconta il Felice Impresario, «come sollevamento pesi, lancio della vecchia, e cose del genere. Ma ultimamente - per il fatto che ormai sono tutti morti - abbiamo deciso che l'unica prova valevole è un test d'intelligenza. E se il tuo cervello non funziona bene, lo possiamo sempre trapiantare». E così dicendo maneggia pensoso un trapano. «Sei pronto per la tua prova?»
«Prontissimo!»
«Bene! Questa è una domanda di logica: se rispondi correttamente sei uno dei nostri. Se sbagli . . .

Immagina, dunque, di possedere un cucciolo di cane, un gattino e un piccolo topo. Il cane e il topo possono essere lasciati assieme senza pericolo, ma se lasci il cane solo con il gatto, lo ammazzerà di certo, e se lasci il gatto solo con il topo, se lo mangerà.
Immagina poi di essere al piano terra di un grande palazzo e di trovarti di fronte ad un ascensore, che può trasportare però solo te e uno dei tuoi animaletti alla volta. Tu vuoi trasportare tutti i tuoi cuccioli sani e salvi all'ultimo piano. Quanti viaggi in su e in giù dovrai fare, portando un animale alla volta, per assicurarti che tutti raggiungano l'ultimo piano?»
Stai già per aprire bocca e dare la risposta, quando il Felice Impresario ti ferma sollevando una mano: «Un momento» aggiunge, «stavo quasi dimenticando di dirti che il gatto, come tutti quelli della sua razza, è un animale molto scontroso. Sopporterà di essere trasportato in su (o in giù) non più di due volte, dopo di che ti graffierà, si divincolerà e scapperà via».

*Se credi che la risposta esatta sia tre viaggi, vai all'***Act 126**. *Se credi ne occorrano quattro, vai all'***Act 130**. *Se credi che appena sei sarebbero sufficienti, vai all'***Act 136**. *Se sei confuso e vuoi rinunciare, vai all'***Act 144**.

111

Il corridoio (ovest) - Loc 20

«Come osi avvicinarti al terribile Conte Dracula?» urli inferocito. «Molti uomini più potenti di te sono morti miseramente per tale oltraggio, e tu non farai una fine migliore!»

Ti lanci all'attacco (con grande sorpresa della mostruosa creatura che ti si sta avvicinando) e con la tua prontezza guadagni il diritto di attaccare per primo.

Cosa che non ti dà un grande vantaggio, dal momento che il tuo avversario, Igor, è ancora più potente di quel che sembra. Possiede 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *1;* CORAGGIO *4;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *3. La sua capacità* PSICO, *che egli userà ad ogni lancio di 11 o 12 punti, consiste nell'annebbiare completamente la mente dell'avversario, tanto che questo perderà i due scontri successivi qualsiasi sia il risultato dei dadi. Se in questo incontro soccombi, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, scansa il cadavere e decidi se proseguire verso l'***Act 23** *ad ovest, verso l'***Act 27** *ad est, oltre la piccola porta dell'***Act 9**, *oltre la doppia porta dell'***Act 33**, *oppure oltre la porta a nord, andando all'***Act 39**. *Se nessuna di queste vie d'uscita t'aggrada, sei liberissimo di salire la scala all'***Act 47**.

112

L'interno della cappella - Loc 9

Il coperchio della bara è chiuso saldamente. Dapprima immagini che sia semplicemente incastrato, ma poi ti accorgi che ci sono tre serrature e un grosso lucchetto. Ma chi mai può aver chiuso a chiave una bara? Perché poi qualcuno vorrebbe rubare un cada-

vere? O forse è una precauzione non tanto per tenere alla larga qualche ladro, quanto per assicurarsi che chi è chiuso dentro non possa uscire? Cerchi di evitare tali pensieri, che non sono degni di uno studioso di scienze occulte come te. Per tua fortuna le chiavi della bara sono nelle rispettive serrature. Apri il lucchetto, lo tiri via e lo lasci cadere a terra.
«Heh, heh, heh . . .»
Cosa è stato? Sembra qualcuno che ride sommessamente. Eppure qui non c'è nessun altro all'infuori di te. Forse è stata la tua immaginazione. Giri la chiave in una delle serrature.
«Heh, heh, heh . . .»
Di nuovo . . . ! Ora sei proprio certo di averlo sentito. Ma un'ulteriore e minuziosa ricerca non rivela nessun altro qui, all'infuori di te. Giri la chiave nella seconda delle serrature.
«Heh, heh, heh . . .»
Ora puoi giurare che il suono provenga dall'*interno* della bara. Ma chi può esser stato così pazzo da chiudere a chiave qualcuno dentro una bara? Giri la chiave nella terza delle serrature . . .
Ma esiti per qualche istante.

*Meno male. Francamente, Harker, per un attimo ho temuto che non riuscissi a trattenere il tuo entusiasmo e la tua curiosità, e che volessi aprire la bara senza pensare alle possibili conseguenze. Ma se proprio vuoi aprirla, vai all'***Act 128**. *In alternativa puoi richiudere per bene le serrature e tentare di aprire la bara con le rifiniture di ottone all'***Act 104**, *o quella con le rifiniture di rame all'***Act 108**. *Oppure puoi lasciare la cappella e attraversare il cimitero verso nord, andando all'***Act 30**, *o verso ovest, andando all'***Act 24**.

113

Le cucine - Loc 29

Che razza di odore! È così intenso che farebbe vomitare anche il più rispettabile dei vampiri. Cosa che a te, naturalmente, non potrà accadere, visto che sei un campione di autocontrollo. Stai per chiudere le ante della dispensa, quando noti una piccola chiave che dev'essere caduta dalla tasca di van Helsing quando è venuto a sistemare l'aglio animato. Porta una targhetta col numero «8».

*Ora puoi lasciare le cucine dalla porta a nord, andando all'***Act 19**, *o salire le scale all'***Act 81**.

114

Il frutteto - Loc 14

Frugando nelle tue tasche trovi un coltello col quale ti accingi a tagliare un ramo adatto da un albero là vicino.
Ma subito quello cerca di strangolarti!

E riuscirà di certo a farlo se non ti muovi! Tira un dado e paragona il risultato ottenuto con il tuo punteggio di VELOCITÀ. *Se la tua* VELOCITÀ *è minore, non ce la farai a schivarti in tempo e l'albero ti strangolerà e getterà il tuo corpo senza vita all'***Act 14**. *Se invece la tua* VELOCITÀ *è uguale al numero ottenuto, lancia di nuovo il dado. Nel caso che la tua* VELOCITÀ *sia maggiore del punteggio ottenuto, riuscirai non solo ad evitare di essere strangolato, ma anche a staccare il ramo che desideravi. (Quando ti metterai ad appuntire il paletto, allontanati dall'albero!) Ora*

*vattene dal cancello a nord, fino all'***Act 120***, o da quello ad ovest, fino all'***Act 74**.

115

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri, e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e ti ritrovi faccia a faccia con una creatura dal corpo muscoloso come un lottatore e dalla testa di ariete (con tanto di corna ricurve!).

La creatura che ti sta per attaccare ha 25 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Ad ogni lancio in cui otterrà almeno 8 punti, ti infliggerà una perdita di 5 punti superiore al solito. Se ti uccide, vai all'***Act 13***. Se invece sarai tu a sopraffarla, troverai nascosto nel suo vello un interessante medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale dell'Ariete. Puoi prenderlo prima di andare all'***Act 143**.

116

L'obitorio - Loc 16

Questa cosa è proprio rivoltante, Harker. Ti fa quasi vomitare il solo pensiero che anche tu, dentro il tuo

cranio, hai qualcosa del genere (anche se forse non pulsa così tanto).
Ovviamente non c'è alcun modo di comunicare con un cervello che pulsa fuori dal corpo . . .
Ciao, Jonathan.
Chi ha parlato?
Nessuno ha parlato, Jonathan. Stiamo comunicando telepaticamente.
Mio Dio! Un cervello telepatico! Ma come puoi rispondergli?
Devi solo pensare ciò che mi vorresti dire, e io ti sentirò.
Che strano! In una situazione come questa non riesci a trovare niente da dire.
Allora sta zitto, parlerò io. C'è qualcosa sotto di me che potrebbe esserti utile. E se la prendi, di certo io starò più comodo.
Più comodo? Ma come fa un cervello a stare più comodo se . . .
Cerca di non essere tanto pedante! Allora, vuoi guardare o no sotto di me?

*Beh? Vuoi sollevare quel cervello viscido e pulsante e guardare cosa c'è sotto? Vai all'***Act 134**. *Altrimenti puoi perquisire i cadaveri all'***Act 132**, *o andartene direttamente all'***Act 122**.

117

Il cortile esterno - Loc 10

Ti fermi e ti guardi attorno con aria orgogliosa. Questo è il dominio di Dracula: qui sei il signore incontrastato di tutto ciò che vedi. Se tu solo riuscissi a ricordare bene i particolari . . .

*Non ti preoccupare, Conte, puoi sempre prendere la via dell'esplorazione. Andando a nord, ti dirigerai verso la porta principale del castello, all'***Act 151**. *Se andrai ad est arriverai ad una stretta scala che scende alla serra, all'***Act 155**. *Andando ad ovest ti ritroverai davanti agli edifici esterni, all'***Act 159**, *mentre a nord-ovest troverai un'arcata, all'***Act 163**.

118

L'obitorio - Loc 16

Anche qui ci sono dei cadaveri, vestiti stranamente e con dei buffi cappellini, appoggiati a delle sedie. Un piccolo movimento in un angolo attira la tua attenzione: ti giri, e vedi che il Felice Impresario ha gettato là qualcosa che sembra essere un cervello umano. Ma c'è di peggio! Sebbene sia stato asportato dal cranio, questo cervello sembra ancora vivo. Anzi, lo è, e per di più sta lentamente pulsando!

*Se vuoi dare un'occhiata più da vicino a questo macabro resto, vai all'***Act 116**. *Se preferisci non averci proprio a che fare, e vuoi perquisire i cadaveri, vai all'***Act 132**. *In alternativa puoi sempre andartene direttamente all'***Act 122**.

119

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pe-

cora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e ti ritrovi faccia a faccia con una creatura dal corpo muscoloso come quello di un lottatore e dalla testa di toro!

La creatura che si sta muovendo verso di te ha 30 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *5;* FORZA *6;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Ad ogni lancio di dadi superiore a 8 ti infliggerà una perdita di 5 punti superiore alla norma. Se ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se invece riuscirai a sopraffarla, troverai, attaccato sopra una narice, un interessante medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale del Toro. Puoi prenderlo prima di andare all'***Act 143**.

120
Il frutteto - Loc 10

Oltrepassi il cancello e . . .
. . . con un agghiacciante urlo precipiti nel burrone, fracassandoti il cranio sulle rocce sottostanti.

*Vai all'***Act 14**.

121
Il corridoio (ovest) - Loc 20

«Eccomi qui, Signore!» esclama la creatura inchinandosi (come meglio può, poveretta) in maniera fin troppo servile. «Igor spera che tu abbia fatto un buon riposo e che abbia già fatto colazione».
Igor! Ma certo! Il tuo fedele - e orrendo - servitore.

Quello che vuole sempre mettere a posto i tuoi abiti, lucidare i tuoi stivali, stirare le cravatte e uccidere i visitatori indesiderati. Che piacere rivederlo di nuovo!
«Vieni con me, Igor!» gli ordini.
«Certo, padrone» ti risponde felice.

Igor è proprio un buon alleato in questi momenti difficili, quando van Helsing è sicuramente dentro al castello. Egli (Igor!) ha 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *1;* CORAGGIO *4;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *3. La sua capacità* PSICO, *che userà ad ogni lancio di 11 o 12 punti, consiste nell'annebbiare completamente la mente dell'avversario, tanto che questi perderà i due scontri successivi qualsiasi sia il risultato dei dadi, permettendo ad Igor e a te di andarvene indisturbati senza paura di eventuali perdite. Ora che l'hai ritrovato, Igor ti seguirà e combatterà al tuo fianco finché non verrà ucciso. Inoltre Igor ti consegna una chiave che porta una targhetta con il numero «7». Ora decidi dove andare. Ad ovest? Vai all'***Act 23**. *Ad est? Vai all'***Act 27**. *Vuoi passare dalla porticina dell'***Act 9**? *Fai pure. Oppure puoi passare dalla doppia porta a sud, all'***Act 33**, *o da quella a nord, all'***Act 39**. *O ancora puoi salire la scala all'***Act 47**.

122

Il cortile esterno - Loc 10

Che razza di esperienza! Questo è proprio il posto dove torneresti solo per cause di forza maggiore.

*Ora hai la possibilità di andare a nord, verso il castello, all'***Act 56**; *scendere le scale ad est, al-*

*l'***Act 62***; passare sotto l'arcata a nord-ovest, all'***Act 74***; oppure puoi tornare sui tuoi passi fino al viale d'accesso, andando all'***Act 8**.

123

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e ti trovi faccia a faccia con due donne assolutamente identiche, ognuna delle quali tiene in mano uno specchio un po' più grande di quelli che normalmente usano le signore per ritoccare il trucco.

Stai bene attento a quegli specchi. Le due donne, ovviamente, non tenteranno di combattere contro di te nel solito modo, ma ad ogni lancio di 6, 9 o 12 punti, una di loro muoverà lo specchio in modo da costringerti a guardare la tua immagine riflessa: e sai bene che per un tipo come te, guardarsi allo specchio significherebbe morte sicura. Ogni donna ha 20 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *3;* FORZA *2;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Se riescono ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se invece riesci a dare a queste due signore il bacio della morte, scoprirai che una di esse porta al collo un interessante me-*

*daglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale dei Gemelli. Puoi prenderlo, prima di andare all'***Act 143**.

124

Passaggio segreto - Loc segreto

Con molta cautela ti infili nello stretto passaggio e ti lasci cadere. Con grazia e abilità feline atterri in perfetto equilibrio sulla cima della scala, poi scendi velocemente i gradini e ti ritrovi in uno stretto corridoio sotterraneo, di quelli che di solito brulicano di fantasmi, mostri, spiriti e vampiri.
Coraggiosamente ti inoltri lungo il tetro corridoio, che però ora si biforca verso destra e verso sinistra.

*Si ripropone la vecchia domanda: da che parte andare? Se andrai a destra ti ritroverai all'***Act 138**, *mentre se andrai a sinistra, all'***Act 146**.

125

Il deposito - Loc 23

La mano balza all'indietro e si schianta a terra un paio di metri lontano da te, agitandosi come un serpente impazzito.
«Mi arrendo!» scarabocchia una delle dita sulla polvere del pavimento.
La osservi stupito, mentre quella riprende a scrivere: «Finiscila di maltrattarmi, vermiciattolo dai denti lunghi, ed io in cambio ti offrirò un valido servigio: durante tre combattimenti a tua scelta, io mi adopererò a strangolare per un attimo il tuo avversario, che non solo vedrà dimezzati i suoi PUNTI DI VITA, ma sarà anche occupato per il tempo sufficiente acciocché tu possa attaccarlo per due fiate

senza timore di venir contrattaccato. E allora Draculino, ti va l'idea?»
Il linguaggio è bizzarro, probabilmente riflette il modo di parlare dei tempi della bisnonna, ma l'offerta è chiara e sembra conveniente.
«Molto bene» rispondi in tono altero, schiacciandole per un attimo le dita in modo che capisca chi dei due è il capo.
«Accetto la tua offerta». E così ti infili la Mano Rugosa di Satana in tasca, dove si terrà pronta per il prossimo fastidioso incontro; e allora se ne vedranno delle belle!

*Ma ora è meglio che tu lasci questo polveroso stanzone pieno di ricordi, e torni indietro all'***Act 27**.

126

L'obitorio - Loc 16

«Sbagliato!» urla il Felice Impresario, scagliandosi furiosamente su di te e impugnando pericolosamente il trapano.
(Questo attrezzo è stato preparato apposta per tagliare di netto la calotta superiore del cranio umano.)

*Ti ritrovi all'istante all'***Act 14** . . .

127

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle carte

astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e con orrore vedi venire verso di te un enorme granchio; le chele, serrandosi, fendono l'aria in modo davvero raccapricciante.

Il granchio ha 35 PUNTI DI VITA *ed è molto infastidito. Le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Se ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se invece riesci ad eliminarlo, troverai, appeso ad una delle sue chele, un medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale del Cancro. Lo puoi prendere, prima di andare all'***Act 143**.

128

L'interno della cappella - Loc 9

La chiave gira . . .
La serratura scatta . . .
Il coperchio della bara si apre di colpo e ne esce una creatura con un nero mantello che sventola sulla schiena: i canini scintillano, gli occhi sono iniettati di sangue, le mani ad artiglio si protendono verso la tua gola . . .
È il Conte Dracula? Per un istante ti è sembrato di sì, anche la somiglianza con il ritratto del Conte è evidente, ma non puoi fare a meno di notare che questa creatura sembra più giovane e che i suoi occhi, che ora sono solo a pochi centimetri dai tuoi, sembrano molto più innocenti. E quando la creatura

sta ormai per afferrarti alla gola, urlando e sbavando in maniera veramente inesperta, capisci che costui non può essere altri che uno dei due figli gemelli del Conte. Ma si tratta di Ivan o di Ninskinjovrobad?
«Ivan!» provi a chiamarlo, per paura di non riuscire a pronunciare Ninskinjovrobad.
«Sbagliato!» sibila il giovane mostro, e sta per affondare i dentoni nella vena pulsante della tua gola, quando tu ti sottrai alla presa ed egli si ritrova a digrignare i denti dalla rabbia.

> *Forse è meglio rimandare le presentazioni, mio caro Harker, e prepararsi a difendere la vita dall'attacco di questo giovinastro. Ninskinjovrobad Dracula possiede 40* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *5;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *0. Con un lancio di 12 punti, riuscirà ad aprirti la gola.Se riesce ad ucciderti, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, puoi aprire la bara con le rifiniture di ottone all'***Act 104**, *quella con le rifiniture di rame all'***Act 108**, *oppure puoi lasciare la stanza e andartene attraversando il cimitero verso nord, all'***Act 30,** *o verso est, all'***Act 24**.

129

La biblioteca - Loc 30

Siccome hai intenzione di trasferirti un giorno o l'altro a Londra, dai un'occhiata al *Times*. Secondo la prima pagina, il prezzo del whisky è aumentato in maniera allarmante ed è arrivato a cinque scellini al barile; all'interno del giornale, tra le notizie della Corte e un articolo sulla reazione inglese alle minac-

ce provenienti dalla Francia, trovi una strana notizia: molti genitori si lamentano che le menti dei loro figlioli sono state rapite dalle teste e trasportate indietro nel tempo, ad animare il corpo di un giovane eroe dei tempi di re Artù. Non riesci proprio a capire chi possa aver avuto un'idea del genere.
Lasci perdere quel giornale per dare un'occhiata più da vicino ai libri. Non c'è niente che ti interessi particolarmente, ma infilato fra due volumi c'è un foglietto di carta.
Facendo molta attenzione lo sfili e leggi:

TI ASPETTO ALLA FINE DELLO ZODIACO.
TROVA ME E LTNQH!

Trova me e *ltnqh*? Cosa significa *ltnqh*? Per un po' ti rompi il cervello, ma poi ricordi che a van Helsing piacciono tanto i messaggi cifrati: sostituendo a queste le lettere dell'alfabeto che seguono, troverai la soluzione - e capirai l'arroganza di quest'uomo che osa sfidare il temibile Dracula! Ma dov'è la fine dello zodiaco? Alquanto accigliato, esci dalla biblioteca.

*E torni all'***Act 103**.

130

L'obitorio - Loc 16

«Sbagliato!» urla il Felice Impresario, scagliandosi furiosamente su di te, con in pugno il trapano.
(Questo attrezzo è stato preparato apposta per tagliare di netto la calotta superiore del cranio umano.)

*Ti ritrovi all'istante all'***Act 14**...

131

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e ti ritrovi faccia a faccia con un enorme leone.

Il leone ha 40 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *6;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *0. Se ti sbranerà (il che è molto probabile), vai all'***Act 13**. *Se invece riuscirai a sopravvivere a questo gattone, troverai, nascosto nella sua criniera, un medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale del Leone. Prendilo pure prima di andare all'***Act 143**.

132

L'obitorio - Loc 16

La faccenda si complica. Questi non sono solo vecchi cadaveri: sono pieni di denaro!

Per ognuno dei cinque cadaveri lancia due dadi e moltiplica il risultato per 10: ecco l'ammontare di ghinee che trovi addosso ad ognuno. Quando avrai finito di depredare questi corpi senza vita,

paralizza il vampiro per un tempo sufficiente a permetterti di sferrare il primo attacco, senza che egli ti possa colpire.
«Molto utile» affermi; prendi il Paralizzatore di Vampiri, ringraziando il cervello e lasciandolo cadere a terra.

*Ora puoi perquisire i cadaveri andando all'***Act 132**, *oppure puoi andartene direttamente all'***Act 122**.

135
Lo studio - Loc 26

Entri e ti guardi cautamente attorno, tendendo le orecchie per sentire ogni eventuale rumore. Sembra che la stanza sia vuota. Provi a riaprire la porta dalla quale sei entrato, e scopri che qualcuno l'ha chiusa dietro di te. Ti dirigi verso l'altra porta di fronte a te. È chiusa a chiave anche questa. Sei in trappola?

*Anche per questa volta ti è andata bene: la porta a sud è ancora aperta. Esci e ti ritrovi all'***Act 165**.

136
L'obitorio - Loc 16

«Sbagliato!» urla il Felice Impresario, scagliandosi furiosamente su di te con in mano il trapano.
(Questo attrezzo è stato preparato apposta per tagliare di netto la calotta superiore del cranio umano.)

*Ti ritrovi all'istante all'***Act 14**...

paralizza il vampiro per un tempo sufficiente a permetterti di sferrare il primo attacco, senza che egli ti possa colpire.
«Molto utile» affermi; prendi il Paralizzatore di Vampiri, ringraziando il cervello e lasciandolo cadere a terra.

*Ora puoi perquisire i cadaveri andando all'***Act 132**, *oppure puoi andartene direttamente all'***Act 122**.

135

Lo studio - Loc 26

Entri e ti guardi cautamente attorno, tendendo le orecchie per sentire ogni eventuale rumore. Sembra che la stanza sia vuota. Provi a riaprire la porta dalla quale sei entrato, e scopri che qualcuno l'ha chiusa dietro di te. Ti dirigi verso l'altra porta di fronte a te. È chiusa a chiave anche questa. Sei in trappola?

*Anche per questa volta ti è andata bene: la porta a sud è ancora aperta. Esci e ti ritrovi all'***Act 165**.

136

L'obitorio - Loc 16

«Sbagliato!» urla il Felice Impresario, scagliandosi furiosamente su di te con in mano il trapano.
(Questo attrezzo è stato preparato apposta per tagliare di netto la calotta superiore del cranio umano.)

*Ti ritrovi all'istante all'***Act 14** . . .

137

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse ben oliata, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, che sia qualche altra diavoleria di van Helsing... Un suono! Ti giri di scatto e ti trovi davanti una giovane donna completamente nuda. Ti togli il mantello e ti preoccupi di coprirla: anche i vampiri sanno comportarsi da galantuomini! La giovane ti ringrazia con un sorriso, ma poi ti attacca come un serpente!

Questa creatura ha il morso velenoso, e se riuscirà a colpirti in questo suo attacco di sorpresa, continuerai a perdere 5 PUNTI DI VITA *per ogni scontro (oltre alla normale perdita che ti infliggerà), finché il combattimento sarà finito o tu sarai morto. Ha* 25 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *5;* FORZA *2;* ABILITÀ *3. Se ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se invece sopravvivi, troverai fra i capelli della giovane un medaglione astrologico, che rappresenta il segno zodiacale della Vergine. Puoi prenderlo prima di andare all'***Act 143**.

138

Passaggio segreto - Loc segreto

Il passaggio continua per qualche metro, poi termina improvvisamente con una massiccia porta a doppia serratura.

*Per aprire questa porta hai bisogno di una chiave di rame e di una d'argento. Niente altro ti potrà servire, non riuscirai ad abbatterla né a spallate, né a calci, né tanto meno a testate. Se durante la tua avventura hai trovato una chiave di rame e una d'argento, usale per aprire la porta all'***Act 140**. *In caso contrario, puoi tornare al bivio e poi all'***Act 146**, *o andare fino alla cappella, uscendo dalla quale ti ritroverai all'***Act 30** *se andrai a nord, o all'***Act 24** *se andrai ad est.*

139

Il salotto - Loc 25

Qualcuno ha chiuso a chiave la porta! Mentre tu stai combattendo per aver salva la vita, qualche dispettoso villano è andato in giro a chiudere le porte.

*Faresti meglio a correre all'***Act 135**, *per vedere se anche quella porta è chiusa a chiave.*

140

Passaggio segreto - Loc segreto

La grande porta si apre e il passaggio continua. Da quel che riesci a capire esso si dirige a nord, forse un po' a nord-est, il che significa che potrebbe giungere proprio fin sotto il castello. Il cuore ti batte forte, mentre prosegui nell'oscurità fino a giungere ad una scaletta, che sali senza esitazione. Forse sei proprio vicino al covo di Dracula! La scala termina con una botola, che non sembra sbarrata. La raggiungi e spingi . . .

Per riuscire ad aprirla dovrai lanciare un dado e confrontare il punteggio ottenuto con la tua FORZA. *Se quest'ultima è inferiore la porticina rimarrà chiusa e dovrai lanciare ancora il dado finché il numero uscito sarà minore o uguale ai tuoi punti di* FORZA. *A questo punto potrai andare* *all'***Act 142**.

141

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri, e ti ritrovi in una piccola stanza; alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e ti trovi di fronte ad una macchina infernale. In mezzo alla stanza c'è un enorme e complicato sistema di piatti di bilancia collegati ad un arco pronto a far partire un paletto appuntito, che ti colpirebbe al cuore se tu ancora ne avessi uno.
Ti sposti nervosamente, ma l'arco continua a spostarsi nella tua direzione. Si tratta certo di qualche diabolico trucchetto. Su uno dei piatti è incisa una scritta che dice: USA IL PESO GIUSTO O MUORI; accanto alla scritta c'è un medaglione a faccia in giù, ma non osi toccarlo per paura di far scattare il meccanismo. Allora ti guardi in giro e trovi i pesi su uno scaffale lì accanto.
Esamini i pesi, che sembrano essere più o meno uguali. Ce ne sono tre in tutto, e ognuno porta inciso

un segno zodiacale. Ma quale mettere sul piatto? Con molta esitazione cerchi di decidere quale dei tre pesi usare.

*Sul primo è inciso il segno zodiacale della Bilancia. Se pensi che sia questo il peso giusto da mettere sul piatto, vai all'***Act 169**. *Sul secondo è inciso il segno dell'Acquario. Per mettere questo peso sul piatto, vai all'***Act 173**. *Infine il terzo porta il segno del Sagittario, e lo potrai mettere sul piatto all'***Act 179**.

142
La sala da bagno - Loc 22

Mentre ti arrampichi fuori della botola, capisci perché la porticina era così difficile da spostare: proprio sopra di essa è appoggiato il sedile igienico di legno. Ti guardi attorno, pronto a qualsiasi evenienza, ma la stanza è completamente vuota. Una rapida occhiata ai graffiti ti dice che non c'è niente d'importante.

*Il che significa che ora devi uscire passando dalla porta, all'***Act 150**. *A meno che tu non voglia tornare nel passaggio segreto e raggiungere il bivio all'***Act 146**; *o addirittura arrivare fino al cimitero, che potrai lasciare andando a nord, all'***Act 30**, *o ad est, all'***Act 24**.

143
Il corridoio superiore - Loc 33

Ancora ansimante getti indietro la testa e sfoghi la tua emozione in un ululato che assomiglia a quello

di un lupo selvaggio. Ancora una volta il potente Dracula ha trionfato! Ancora una volta i trabocchetti di van Helsing si sono rivelati vani!
«Io sono Dracula!» urli rivolto al cielo. «E sopravviverò!»
Qualcosa attira la tua attenzione: una volta in questo corridoio si aprivano dodici porte, e ora ce ne sono tredici! Sembra impossibile, ma è così. La nuova porta, proprio alla fine del corridoio, di fronte alla scala che porta ai bastioni, è segnata col numero 13. Forse questo numero sta a significare qualcosa . . . Chissà cosa succederebbe se tu entrassi?

*Un modo sicuro per saperlo sarebbe entrare lì dentro, cosa che puoi fare all'***Act 147***. Comunque, se possiedi altre chiavi, puoi anche aprire un'altra porta.*

Chiave	*Porta all'***Act**
1	**115**
2	**119**
3	**123**
4	**127**
5	**131**
6	**137**
7	**141**
8	**145**
9	**149**
10	**153**
11	**157**
12	**161**

*Anche se possiedi una chiave, non c'è niente che ti obblighi ad usarla. Puoi sempre andare a dare un'occhiata ai bastioni all'***Act 85***, o tornare di sotto, all'***Act 11**.

144

L'obitorio - Loc 16

«Per Giove, la risposta è esatta!» esclama il Felice Impresario, aggirandosi tra i cadaveri e facendo batter loro le mani, per simulare un macabro applauso. «Infatti è proprio impossibile risolvere il problemino, come ti potranno confermare le leggi della logica. Perciò rinunciare ad indovinare è la soluzione giusta. Bravo! Complimenti!»
«E adesso?» chiedi incuriosito, essendo questa la prima volta che stai per unirti ad una riunione politica. Hai capito che quegli strani personaggi sono morti per aver dato la risposta sbagliata all'indovinello.
«Beh, ora sei uno dei nostri!» ti risponde estasiato il Felice Impresario. «Un membro tesserato della Festa dei Morti, che ti dà pieni diritti e molti privilegi». Nel dire così ti porge la tessera ufficiale del Club, che ti identifica come Membro N° 7.
«Quali sarebbero questi diritti e privilegi?»
«La compagnia dei Lloyd di Londra ti offre uno sconto sulla polizza di assicurazione sulla vita. La primaria impresa di trasporti funebri Defunto mette a tua disposizione un'ampia scelta di bare a metà prezzo - ovviamente fatte a mano, e di prima qualità. Hai inoltre diritto ad un posto al Parlamento, se riuscirai ad ottenere voti a sufficienza; ma forse il più gradito beneficio sarà quello che potrai sfruttare nei combattimenti con un vampiro. La tessera ti dà la possibilità di sottrarre 2 punti dalla perdita che la creatura ti infliggerà. Tieni presente che in un combattimento lungo questi punti si potranno accumulare».
«Grazie!» rispondi, non del tutto scontento. «E ora cosa succede?»

«Ora canteremo la Canzone della Festa e poi ce ne andremo ognuno per la sua strada» ti risponde il Felice Impresario, e con una voce inaspettatamente melodiosa intona: «È una gran cosa essere vivi/ Così si dice/ Ma noi della Festa diciamo/ È una gran cosa essere morti!»
Com'era prevedibile, i cadaveri non si uniscono al coro, e neanche tu, dal momento che non conosci le parole. Ma il Felice Impresario non se ne accorge nemmeno, e continua a cantare da solo anche quando, in punta di piedi, te ne vai.

*Puoi recarti al castello, all'***Act 56***, o alla scala ad est, all'***Act 62***. Puoi passare sotto l'arcata a nord-ovest, all'***Act 74** *o tornare al viale d'accesso all'***Act 10**.

145

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza; alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un rumore!
Ti giri di scatto e ti accorgi che la stanza è piena di scorpioni, usciti da un piccolo cesto lasciato aperto al centro del pavimento.

Lancia due dadi per determinare quanti scorpioni stanno strisciando verso di te. Ognuno di essi ha 7 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *4;* FORZA *1;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Ti attaccheranno uno alla volta, il che è sempre meglio di un attacco in massa, ma attento, perché un doppio 6 equivale ad un morso letale. Se muori, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, troverai nel cesto un medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale dello Scorpione. Puoi prenderlo, prima di andare all'***Act 143**.

146

Passaggio segreto - Loc segreto

Dopo qualche metro il passaggio comincia a girare a spirale, scendendo sempre di più verso il basso. All'inizio curva lentamente, ma via via che procedi la spirale si fa sempre più stretta, finché ti trovi a girare in tondo attorno ad un pozzo che scende per un paio di metri nel sottosuolo, sbucando in un'altra galleria.

*Vuoi veramente andare avanti? Se è così, passa all'***Act 154**. *Ma nulla ti vieta di tornare indietro e prendere l'altra strada all'***Act 138**, *o addirittura di uscire dal passaggio segreto, dalla cappella, e dal cimitero andando a nord, all'***Act 30**, *o ad est, all'***Act 24**.

147

Il corridoio superiore - Loc 33

Con molta cautela ti avvicini alla porta della Stanza 13 e noti che al posto della serratura c'è una specie

di fessura sotto la quale, su una tabella d'ottone, c'è scritto:

INSERIRE I MEDAGLIONI ASTROLOGICI
(Van Helsing & Co. S.p.a.)

Accecato dalla furia contro quest'uomo, che sembra volerti prendere in giro, ti scagli sulla porta prendendola a pugni. Niente da fare: non si sposta di un millimetro. Per poterla aprire non ti resta altro da fare che inserire i medaglioni astrologici che sei riuscito a recuperare.

*Il che è un po' più complicato di quel che sembra. Se possiedi meno di 6 medaglioni, vai all'***Act 171***. Se ne hai da 6 a 11, vai all'***Act 167***. Se li inserisci tutti, vai all'***Act 175***.*

148

Il corridoio - Loc 21

Dai un'occhiata in giro, cercando un indizio che riveli la presenza del tuo nemico. Ma non c'è niente.

*Puoi provare ad uscire dalla porta ad est, andando all'***Act 156***, o passare alla tetra sezione occidentale del corridoio, andando all'***Act 152***. Puoi ancora tornare alla sala da bagno dell'***Act 160***, o tentare la sorte all'***Act 162***, uscendo dall'altra porta a nord.*

149

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore.
Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche, e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto e qualcosa ti sfiora l'orecchio sibilando: una freccia ti ha colpito, quasi senza che tu te ne accorga! Ora il tuo freddo sangue cola lentamente. È come se tu fossi stato colpito da un paletto, proprio una brutta faccenda. Di fronte a te, in fondo alla stanza, c'è un arciere i cui occhi rosa scintillano mentre si prepara a colpirti ancora.

Prima di tutto ti conviene vedere se l'arciere è in grado di lanciare un'altra freccia prima che tu possa fermarlo. Lancia un dado per determinare la sua VELOCITÀ *e confrontala poi con la tua. Se lui è più veloce, riuscirà a far partire il colpo: con un lancio di due dadi superiore al 7 ti manderà dritto all'***Act 13**. *Se i punti di* VELOCITÀ *dell'arciere sono inferiori ai tuoi, riesci ad attaccare per primo. Un morso ben assestato alla gola, indicato da un lancio superiore a 7, risolverà per sempre la questione. Se riesci a sopravvivere a questo incontro mortale, vai all'***Act 143**, *dopo aver preso il medaglione astrologico col segno del Sagittario che troverai nella tasca del tuo avversario.*

150

Il corridoio - Loc 21

Una massa deforme e viscida sta venendo verso di te. Ha un aspetto per nulla piacevole, che ricorda la consistenza del vomito di un gatto e il colore di un verme malaticcio. Questa orrenda cosa è larga quasi due metri e procede avanzando su dei tentacoli provvisti di ventose che si appiccicano al lucido pavimento facendo un orribile rumore.
La creatura si avvicina sempre di più, mugugnando orrendamente.

Cattive notizie, signor Harker! Una massa deforme di queste dimensioni è capace di ingurgitare un uomo intero con un lancio pari a 9 o più. Questa in particolare ha 20 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *1;* CORAGGIO *6;* FORZA *3;* ABILITÀ *1;* PSICO *0. Oltre a divorarti in un sol colpo, non potrà recarti alcun altro danno durante il combattimento. Se riuscirà ad ingurgitarti prima che tu riesca a ridurre questa massa viscida in tanti pezzettini gelatinosi, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 148**.

151

Il portale principale - Loc 18

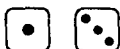
Alla vista del massiccio portale la memoria ti torna all'improvviso. Allunghi una mano per tamburellare sul legno il ritmo mistico che invita il demone guardiano ad aprire.

Ta ta-ta-ta-ta ta-ta!
Con un cigolio demoniaco il portale si spalanca sulla sala d'ingresso. Lì c'è un dispositivo infernale capace di scagliare con inaudita violenza un paletto contro chiunque riesca ad aprire le due porte interne. È di certo un marchingegno inventato da van Helsing! Quest'uomo è proprio un maniaco! Ma perché non vuol lasciare in pace un povero vampiro? Ti avvicini e demolisci a calci l'ingegnoso macchinario.

*Così non dovrai più temere di essere colpito da un paletto se, nel corso della tua avventura, dovessi inavvertitamente aprire quelle due porte interne. Ora puoi prendere il corridoio verso ovest, andando all'***Act 23**, *oppure ad est all'***Act 27**, *o salire le scale all'***Act 47**, *o entrare nella sala da musica all'***Act 21**, *o nel guardaroba all'***Act 39**. *Se invece vuoi continuare a stare all'esterno, puoi prendere la scaletta che porta alla serra, all'***Act 177**, *o andare verso gli edifici esterni all'***Act 181**, *passare dall'arcata a nord-ovest all'***Act 185** *o ancora percorrere il viale d'accesso all'***Act 189**.

152

Il corridoio (ovest) - Loc 20

*Ora puoi andare ad est, all'***Act 148**. *O salire le scale, all'***Act 158**, *o aprire la porta a sud, all'***Act 164**, *o quella a nord, all'***Act 168**, *o quella a nord-est, all'***Act 172**. *Oppure vai ad ovest, all'***Act 180**.

153

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri, e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un suono!
Ti giri di scatto, e ti ritrovi di fronte ad una creatura veramente curiosa: è molto simile a un piccolo centauro, ma quella parte del corpo che dovrebbe assomigliare ad un cavallo in realtà è un corpo di caprone; e la sua fronte è fornita di un grosso paio di corna. Stai ancora cercando di capire di che animale possa trattarsi, quando quello parte all'attacco.

> *Nonostante la sua piccola statura, questa creatura ha 65* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Le corna gli danno la possibilità di aumentare di 3 punti la perdita che ti infliggerà. Se muori, vai all'***Act 13***. Se sopravvivi, scoprirai che la creatura nasconde fra il pelo un medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale del Capricorno. Puoi prenderlo, prima di andare all'***Act 143**.

154

La tana del demone - Loc 38

Francamente, caro Harker, se fossi in te non resterei

un attimo di più in questo orrendo posto. Oltre tutto c'è un forte odore di corpi in decomposizione.

*Se vuoi scendere ancora più giù, vai all'***Act 166**, *ma forse la cosa migliore da fare è tornare indietro al bivio e prendere l'altra direzione, all'***Act 138**, *o addirittura uscire dalla cappella e lasciare il cimitero verso est, all'***Act 24**, *o verso nord, all'***Act 30**.

155

La serra - Loc 12

Scendi le scale, e cadi!

Cadere non è nella natura di un abile vampiro come te, ma questa volta hai una giustificazione: sei scivolato su un gradino manomesso. Ora devi a malincuore lanciare due dadi per stabilire quanti PUNTI DI VITA *hai perso nel rotolare giù. Se la perdita ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, scoprirai che i guai per te sono appena cominciati, andando all'***Act 183**.

156

Il giardino - Loc 31

Ti muovi con circospezione, sapendo che ti stai avvicinando pericolosamente a Dracula. Scopri che il giardino ha una forma di L rovesciata. Sulle mura che lo circondano c'è una porta verso l'esterno, e due che conducono nel castello, compresa quella da cui sei appena passato.

*Ciò significa che puoi tornare all'***Act 148***, o provare la porta esterna all'***Act 174***, o l'altra porta verso l'interno all'***Act 182***.*

157

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri, e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, sembra che da un momento all'altro si presenti qualche altra diavoleria di van Helsing.
Un rumore!
Ti giri di scatto, e ti trovi di fronte ad un uomo bellissimo, che indossa un paio di calzoni attillati e degli stivali: ma la metà superiore del suo corpo è coperta di squame. Egli regge in mano un contenitore di cristallo pieno di un liquido incolore e inodore.
«Acqua» dice, indicandola con un movimento del capo. «E ora ti faccio un indovinello».
«Indovinello?» ripeti incuriosito.
«Dovrai prendere la formula chimica dell'acqua (che ti dovrebbe essere nota) e convertire le lettere dell'alfabeto in essa contenute nel loro equivalente numerico, calcolando quale posizione occupano all'interno dell'alfabeto. Poi aggiungi questi numeri alla cifra che appare nella formula e aggiungi ancora il numero 162».

*Come va? Se riesci a seguire il ragionamento matematico di questo giovane, puoi andare all'***Act** *indicato dalla cifra finale ottenuta.*

158

Il corridoio superiore - Loc 33

Con molta circospezione provi ad aprire la porta più vicina a te, e scopri che la tua supposizione non era sbagliata: è chiusa a chiave. Tuttavia non sembra così resistente come avevi pensato, una persona robusta come te non dovrebbe far molta fatica a sfondarla.

*Se vuoi provare a dare una spallata, vai all'*Act **176**. *In alternativa, puoi salire ai bastioni del castello all'*Act **184** *o semplicemente tornare indietro nel corridoio al piano di sotto, all'*Act **152**.

159

L'atrio - Loc 15

Questo sarebbe veramente un posto piacevole dove passare la vecchiaia, riposando nella bara.

*Per il momento, però, puoi esplorare la stanza più interna all'*Act **191**, *o tornare al cortile esterno all'*Act **117**.

160

La sala da bagno - Loc 22

Sembra che tornando in questa stanza tu sia andato incontro al tuo destino. Infatti, appena entrato, scorgi una mano pelosa emergere dalla latrina e puntare nella tua direzione.

Prima che tu abbia il tempo di reagire una scarica d'energia parte da quelle dita, inarcandosi verso di te.

Riesci a schivarti in tempo? Lancia un dado e confronta il risultato con la tua VELOCITÀ. *Se quest'ultima è maggiore, riuscirai a portarti in tempo fuori del raggio d'energia. Se invece la tua* VELOCITÀ *è minore, la scarica ti colpirà, facendoti perdere 25 dei tuoi preziosi* PUNTI DI VITA. *(Se dovessi morire, vai all'***Act 14***.) In ogni caso dovrai affrontare questa pericolosa creatura che sta strisciando fuori della latrina, e che sembra un umanoide peloso dalle ossa elastiche. La creatura della fogna ha 25* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *3;* FORZA *3;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Userà la sua scarica d'energia ad ogni lancio di 12 punti, togliendoti 25* PUNTI DI VITA, *a meno che tu non riesca a scansarti. Se muori, vai all'***Act 14**. *Altrimenti, rigetta il corpo della creatura da dove è venuto e torna all'***Act 148***, per scegliere una destinazione meno pericolosa.*

161

Il corridoio superiore - Loc 33

La chiave gira facilmente, come se la serratura fosse stata oliata non molto tempo fa, e la porta si apre senza fare il minimo rumore. Entri e ti ritrovi in una piccola stanza: alle pareti sono appese delle mappe astrologiche e il pavimento è coperto di pelli di pecora. Ma l'atmosfera è strana, come se da un momento all'altro si dovesse presentare qualche altra diavoleria di van Helsing.

Un rumore!
Ti giri di scatto e ti ritrovi di fronte ad una delle più pericolose creature che tu abbia mai visto: il corpo umano e muscoloso, e la testa viscida di pesce!

Questa creatura ha ben 70 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *4;* FORZA *5;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Se ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se invece sopravvivi, troverai, dietro una delle sue branchie, un medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale dei Pesci. Prendilo, prima di andare all'***Act 143**.

162

Il deposito - Loc 23

Non c'è nessuno nella stanza, ma solo il cielo può sapere cosa si nasconde tra tante casse e ceste accatastate qui. Solo il cielo può sapere cosa si nasconde negli angoli scuri di questa sozza stanza.

*Se vuoi rischiare e dare un'occhiata in giro, vai all'***Act 186**. *Altrimenti puoi tornare indietro nel corridoio, all'***Act 148**.

163

Le stalle - Loc 11

*Puoi andare ad esaminare le stalle all'***Act 193**, *entrare nel frutteto all'***Act 197**, *o tornare nel cortile all'***Act 117**.

164

La sala d'ingresso - Loc 19

Il portale principale è chiuso a chiave e sbarrato. Una rapida indagine ti dice che non c'è modo di aprirlo neanche dall'interno.

*Non hai scelta: devi tornare all'***Act 152** *e scegliere un'altra destinazione.*

165

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Un sibilo!
Ti scansi, i tuoi nervi vibrano sotto la pelle. Van Helsing ha fatto apparire un serpente astrale e lo ha messo a guardia dell'entrata. Il grande rettile rilucente sta vibrando davanti ai tuoi occhi attoniti come un cobra che si prepara ad attaccare.

Ed è proprio quello che ha intenzione di fare, per quanto tu possa scansarti. La cattiva notizia è che non c'è modo per te di uccidere un serpente astrale. L'unica cosa che puoi fare, se quello non ti uccide prima, è bandirlo temporaneamente dal Piano Astrale portando i suoi PUNTI DI VITA *ad un totale minore di 10. Ciò ti permetterà di andartene per la tua strada, ma il serpente si rimaterializzerà non appena te ne sarai andato. La creatura ha 40* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *3;* FORZA *4;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Se ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se riesci a ridurre i suoi* PUNTI DI VITA *potrai andare ad ovest lungo il passaggio,*

*all'***Act 23***; ad est all'***Act 27***; oltre la porticina all'***Act 21***; oltre la doppia porta nella parete a sud, all'***Act 33***; oltre la porta a nord, all'***Act 39***; o su per le scale all'***Act 47**.

166

La tana del demone - Loc 38

Ora capisci perché questo posto si chiama così! Delle orrende creature che non hanno mai visto la luce del sole stanno trascinandosi verso di te, con le fauci spalancate e gli occhi viola assetati di sangue.

Non c'è una cattiva notizia senza una buona, Harker! Non c'è pericolo che ti sbranino vivo, semmai lo faranno quando sarai morto. Lancia un dado per determinare quante di queste fameliche creature ti stanno per attaccare. Ognuna di esse ha 25 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *4;* FORZA *3;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Se ti uccidono, vai all'***Act 14**. *Se riesci a sopravvivere, considera il fatto che ci potrebbero essere altre creature come queste e corri come un pazzo al bivio che ti porta all'***Act 138** *o all'***Act 146**.

167

Stanza 13 - Loc troppo spaventoso per essere rivelato

Quando anche l'ultimo dei medaglioni è sceso nella fessura, con un forte rumore di ingranaggi la porta comincia ad aprirsi, ma non nel solito modo: scivola

lentamente verso il basso, sparendo nel pavimento. Davanti a te c'è solo oscurità, il buio più pesto che tu abbia mai visto.

*La scelta è facile, caro Conte: entrare o no. Se vuoi tentare di entrare in quell'antro oscuro, vai all'***Act 195**. *Altrimenti torna all'***Act 143** *e scegli un'altra strada.*

168
Lo studio - Loc 26

Quando entri, ciò che ti si presenta davanti agli occhi ti blocca il respiro. Appeso ad una trave al centro della stanza penzola un cadavere, il cui sangue è stato succhiato a tal punto da farlo sembrare una sacca di pelle vuota.

*Di certo è una vittima del diabolico Dracula. Ma ora il problema è un altro: vuoi perquisire quel cadavere o no? Se la risposta è sì, vai all'***Act 178**. *Altrimenti puoi passare dalla porta ad ovest all'***Act 188**, *da quella ad est, all'***Act 192**, *o da quella a sud all'***Act 152**.

169
Stanza del corridoio superiore - Loc 33

Con un rumore metallico il dispositivo si blocca e la freccia cade sul pavimento ai tuoi piedi, senza colpirti.

*Il che significa che hai preso la giusta decisione e che ora puoi appropriarti del medaglione astrologico che, come il peso, reca inscritto il segno zodiacale della Bilancia. Ora vai all'***Act 143**.

170

Tunnel segreto - Loc segreto

Lasci cadere la porta della botola e sbuchi in un corridoio di pietra, scarsamente illuminato. Siccome fa un'ampia curva sei tentato di aumentare la tua andatura, per vedere cosa c'è in fondo. Ad un certo punto trovi una porta chiusa.

*Se vuoi la puoi aprire all'***Act 190**. *Ma attenzione: potrebbe essere l'ultima cosa che farai in vita tua! Ti conviene considerare l'ipotesi di tornare nel giardino, all'***Act 156**.

171

Stanza 13 - Loc troppo spaventoso per essere rivelato

Inserisci i medaglioni e la porta si apre con un rumore metallico, scivolando nel pavimento. Immediatamente dopo un artiglio meccanico di proporzioni enormi esce dalla stanza oscura e ti afferra, prima ancora che tu riesca a realizzare ciò che sta succedendo.
La stretta micidiale dell'artiglio ti spezza le ossa, ti stritola i muscoli, ti . . .

*Risparmiati altri macabri particolari e vai diritto all'***Act 13**.

172

La sala da musica - Loc 24

È qui! Il tanto temuto Conte Dracula è proprio qui! Piegato sul pianoforte, nascosto in parte dal suo ampio mantello nero, sembra totalmente rapito dalla musica che sta suonando - un pezzo di Debussy, se l'udito non ti tradisce.
Con un urlo di gioia gli balzi addosso, quello si gira per difendersi . . . e immediatamente capisci che non è Dracula! La rassomiglianza è veramente notevole, specialmente per quel che riguarda la carnagione pallida e l'abbigliamento, ma ora che si è girato puoi affermare con sicurezza che chi ti sta di fronte non è il Conte Vampiro, ma il suo altrettanto pericoloso cugino, il Fantasma dell'Opera!

Anche questa è una di quelle creature che non possono essere uccise, neanche portando a zero i suoi PUNTI DI VITA. *Se però riuscirai a portarli a -5, il Fantasma sparirà per il tempo sufficiente a permetterti di andartene. Ha 30* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *4;* FORZA *2;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Se muori, vai all'***Act 14**. *Se riesci a sopravvivere, vai all'***Act 194**.

173

Stanza del corridoio superiore - Loc 33

In un attimo, il tuo morbido cuore da vampiro è oltrepassato da un paletto.

*Non c'è niente da fare, tranne che andare all'***Act 13**.

174

Il giardino - Loc 31

Forse, rifletti mentre oltrepassi la porta, avrebbe più senso cercare il temibile Dracula all'interno del castello.
Ma non si sa mai . . . fai un passo e cadi nel vuoto.

*Con un tonfo sordo il tuo corpo si sfracella sulle rocce aguzze del dirupo. Vai all'***Act 14**.

175

Stanza 13 - Loc troppo spaventoso per essere rivelato

Anche l'ultimo dei medaglioni è stato inserito.
D'improvviso, con un secco rumore metallico, la porta comincia a muoversi, scivolando lentamente verso il basso e sparendo nel pavimento!
E dietro ad essa appare uno specchio!
Immediatamente ti avvolgi il volto nel mantello per evitare il dolore che la vista della tua immagine riflessa ti procurerebbe: e nello stesso istante ti accorgi che lo specchio va in frantumi.
Con molta cautela ti scopri il volto e vedi i cocci di vetro che coprono l'entrata di una stanza inaspettatamente grande: non fa certo parte del tuo castello, è una diabolica costruzione di quell'uomo che ora è seduto su un enorme trono di granito, alla fine di un elegante colonnato. Il tuo cuore vibra per qualche attimo, poi si blocca.
«Van Helsing!» sibili.
«Così, mio caro Conte, mi avete trovato» risponde van Helsing. «Forse a prezzo della vostra vita».
«Staremo a vedere!» replichi adirato. «Prosciugherò

fino all'ultima goccia vitale le tue vene, dopo di che ricomincerò con le arterie!»
«Attento, Dracula» ti avverte van Helsing. «Non sono così indifeso come sembro!»

Questo non l'hai mai creduto. Possiedi già le caratteristiche e i PUNTI DI VITA *di van Helsing dall'inizio dell'avventura. Ma c'è una cosa che non sai: van Helsing possiede delle grosse capacità* PSICO, *che userà fintanto che gli resteranno almeno la metà dei suoi* PUNTI DI VITA *iniziali. Queste capacità, che userà a rotazione, sono:*

a. LA SAETTA, *che ti colpisce con un semplice lancio di 6 punti e che toglie 20* PUNTI DI VITA.
b. IL LAMPO, *un'ondata di luce blu che dà la possibilità a van Helsing di recuperare dei* PUNTI DI VITA *pari ad un lancio di due dadi.*
c. LA MATERIA, *un globulo di sostanza viscida, verde e nauseabonda che, materializzato nell'aria, ti infonderà una sensazione così disgustosa che perderai automaticamente il successivo scontro del combattimento.*
d. IL PALETTO, *che aumenta di 5 punti la tua perdita e ti uccide con un doppio 6.*

*Se van Helsing ti uccide, cosa molto probabile date le circostanze, vai all'***Act 13**. *Se nonostante tutto riesci ad addentare la gola di questo furfante, vai all'***Act 199**.

176

Il corridoio superiore - Loc 33

Prendi una piccola rincorsa, per quanto ti permetta

lo spazio molto limitato, e ti lanci con tutta la tua forza contro la porta.
Craaaash!
La porta si disintegra in una pioggia di calcinacci e pezzi di legno, e il frastuono riecheggia lungo il corridoio.
Craaaash! Craassh! Crash-crash!
Ad una ad una tutte le altre porte del corridoio crollano, e le macerie polverose invadono lo stretto passaggio. Nei muri si aprono profonde crepe; crollano mattoni, poi interi pezzi di parete. In pochi attimi il corridoio è distrutto.

*A quanto pare non conoscevi bene la tua potenza, caro Harker. Ma ciò che ti rattrista veramente è il fatto che ognuna delle dodici stanze che si aprivano sul corridoio è completamente vuota (e ora distrutta). Non c'è più niente da fare qui. Togliti la polvere dalla giacca e decidi se salire sui bastioni, all'***Act 184***, o tornare all'entrata all'***Act 152**.

177
La serra - Loc 12

Cadi rovinosamente giù per le scale, dimenticando che uno dei gradini è un trabocchetto: gira su se stesso alla minima pressione, mandando a terra la persona che ci passa sopra.

La cattiva notizia è che nella caduta ti sei lussato un'anca, e quindi perdi 10 PUNTI DI VITA. *Se ciò basta ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, togli 3 punti dalla tua* VELOCITÀ *per i prossimi dieci paragrafi. Ma c'è di buono che ora*

ACQUA
MAGICA
MEDICA
MISTICA

puoi prendere delle piante velenose (che su di te hanno un effetto salutare) che ti serviranno per tre volte. Ognuna di esse aggiungerà ai tuoi PUNTI DI VITA *un punteggio pari ad un lancio di due dadi. Ora farai meglio a tornare al cortile esterno, da dove potrai andare ad esplorare gli edifici esterni, all'***Act 181**, *o percorrere verso sud il viale d'accesso, all'***Act 189**, *passare sotto l'arcata a nord-ovest all'***Act 185** *o ancora, se non l'hai già fatto, dare un'occhiata alla grande porta del castello, all'***Act 151**.

178

Lo studio - Loc 26

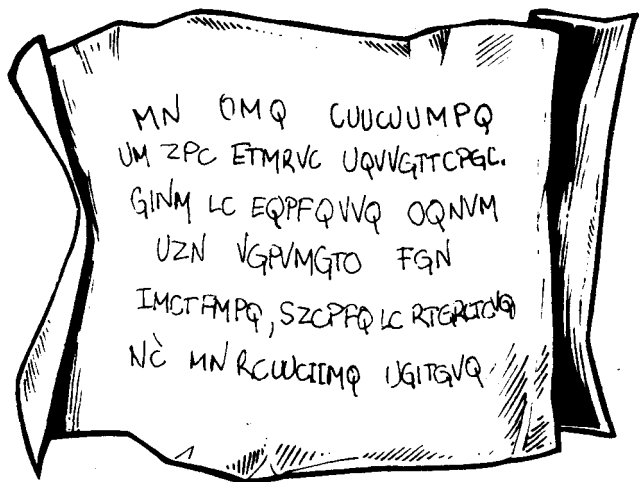
È valsa la pena cercare a lungo: hai trovato una bottiglia di qualcosa chiamato:

ACQUA
MAGICA
MEDICA
MISTICA

Un cucchiaino da tè dopo i pasti

La bottiglia è quasi vuota, ma riuscirai a cavarne un paio di cucchiai, ognuno dei quali aggiungerà ai tuoi PUNTI DI VITA una somma pari ad un lancio di due dadi.

Act 179

Una volta trovata la bottiglia sei quasi tentato di smettere la tua ricerca, quando trovi un pezzo di carta nella tasca dei pantaloni. Su di esso c'è scritto con calligrafia tremolante:

*Il che potrebbe esserti d'aiuto, forse. Ora puoi scegliere se passare dalla porta ad ovest, andando all'***Act 188**, *da quella ad est, andando all'***Act 192**, *o da quella a sud, all'***Act 152**.

179

Stanza del corridoio superiore - Loc 33

Con un secco rumore metallico il meccanismo scatta e il paletto ti penetra nel cuore.

*Qualcosa ti dice che hai scelto il peso sbagliato, mentre scivoli nell'oscurità fino all'***Act 13**.

180

Il corridoio (ovest) - Loc 20

Il passaggio prosegue verso ovest, prima di girare improvvisamente ad angolo retto verso nord. Sulla parete nord ci sono due porte, mentre il passaggio prosegue fino ad una scaletta che scende nell'oscurità più profonda.

*La porta più ad ovest nella parete nord va all'***Act 196**; *la seconda porta all'***Act 188**. *Se vuoi scoprire dove arriva la scaletta, vai all'***Act 200**. *In alternativa puoi sempre tornare all'***Act 152**.

181

L'atrio - Loc 15

Un oggetto sfreccia nella tua direzione. I riflessi ben allenati ti permettono di capire (con disappunto) che è una testa d'aglio, lanciata da una catapulta che si è messa in moto quando hai aperto la porta. Se ti colpisce a questa velocità ti ammazzerà di sicuro.

Riuscirai a schivare il colpo? Lancia un dado e confronta il risultato con i tuoi punti di VELOCITÀ. *Lanciane un altro e confronta questo risultato con i tuoi punti di* ABILITÀ. *Se entrambe le tue capacità sono inferiori, l'aglio ti colpirà la faccia e finirai per direttissima all'***Act 13**. *Se solo una di esse è inferiore, lancia di nuovo tutti e due i dadi. Se entrambe le tue capacità sono superiori, riesci a saltare di lato e a schivare il colpo, imprecando rabbiosamente contro van Helsing.*
*Ora puoi esplorare la stanza interna all'***Act 191** *o tornare al cortile esterno all'***Act 117**.

182

La sala da pranzo - Loc 27

Hai appena il tempo di guardarti un po' attorno, poi succede la cosa più inaspettata e più terrificante che mai ti sia capitata. Con un guizzo esplosivo una figura balza fuori da uno dei ritratti e si scaglia su di te, con il mantello nero che svolazza sulle spalle come le ali di un gigantesco pipistrello.

Ti presento il papà di Dracula. Sebbene abbia qualche centinaio d'anni, il vecchio ha 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *4;* FORZA *5;* ABILITÀ *4;* PSICO *0. È impossibile ucciderlo, ma puoi annientare i suoi poteri portando a zero i suoi* PUNTI DI VITA. *Se ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, puoi uscire dalla porta a nord andando all'***Act 156**, *da quella ad est all'***Act 168**; *o da quella a sud all'***Act 180**.

183

La serra - Loc 12

Mentre ti rialzi un suono sordo, simile ad un borbottio, ti giunge alle orecchie. Il sangue (quel poco che è rimasto) ti si gela nelle vene.
«Oh no!» grugnisci.

Oh sì! Stai per essere attaccato da un manipolo di gnomi. Lancia un dado per determinare quanti ne dovrai affrontare. Ognuno di essi ha 25 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *2;* CORAGGIO *5;* FORZA *6;* ABILITÀ *3;*

PSICO *3. Non ti danneggeranno fisicamente durante il combattimento, ma useranno la loro energia* PSICO *per tentare di teletrasportarti: ci riusciranno ad ogni lancio che raggiunga o superi i 10 punti. Se riesci a spuntarla, vai all'***Act 117** *e, in futuro, tienti lontano dalla serra. Se riescono a teletrasportarti procedi così: lancia due dadi e aggiungi 11 al punteggio ottenuto. Se ottieni un numero dispari, vai al paragrafo che corrisponde a quel numero e ricomincia da lì la tua avventura. Se ottieni un numero pari, rifai il procedimento.*

184

I bastioni - Loc 34

Ti sporgi dal parapetto per vedere cosa c'è di sotto. Tutt'a un tratto capisci che hai fatto una mossa sbagliata: i massi si stanno sgretolando sotto il tuo peso!

*Te ne capita sempre una! Lancia due dadi: se esce 11 o 12 precipiti nel baratro e finisci all'***Act 14**. *Con qualsiasi altro punteggio puoi tornare, un po' scosso, all'***Act 152**.

185

Il piazzale - Loc 11

Delle impronte di zoccoli stanno ad indicare che il cortile è stato percorso non molto tempo fa; ma non c'è neanche l'ombra di un cavallo.

*Controlla all'interno delle stalle all'***Act 205***, oppure torna all'***Act 117**.

186

Il deposito - Loc 23

Guai in vista! Dentro questa cesta c'è un serpente che fa la guardia ad una bottiglia di antidoto.

Il rettile ha 30 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *5;* FORZA *3;* ABILITÀ *2;* PSICO *0. Con un lancio di 11 o 12 punti ti inietterà il veleno nelle vene, il che ti toglierà ulteriori 5 preziosi* PUNTI DI VITA *per ogni scontro, finché non riuscirai a bere un po' dell'antidoto. Se muori, vai all'***Act 14***. Se sopravvivi, puoi tornare nel corridoio, all'***Act 148**.

187

Stanza del corridoio superiore - Loc 33

La creatura sorride e ti dice: «Il mio padrone mi ha detto che saresti riuscito a decifrare l'indovinello. Mi ha dato istruzioni di consegnarti questo . . .» e ti porge una busta sigillata.

Con un occhio alla strana creatura, apri la busta. Dentro trovi un biglietto, una chiave che reca il numero «5», e un medaglione astrologico che rappresenta il segno zodiacale dell'Acquario. Sul biglietto c'è scritto:
NIENTE MALE PER UN IDIOTA. MA PRIMA O POI RIUSCIRÒ A PRENDERTI.
FIRMATO VAN HELSING

*Brutto arrogante! Ma non puoi farci nulla finché non l'avrai trovato. Per adesso, intasca la chiave e vai all'***Act 143**.

188

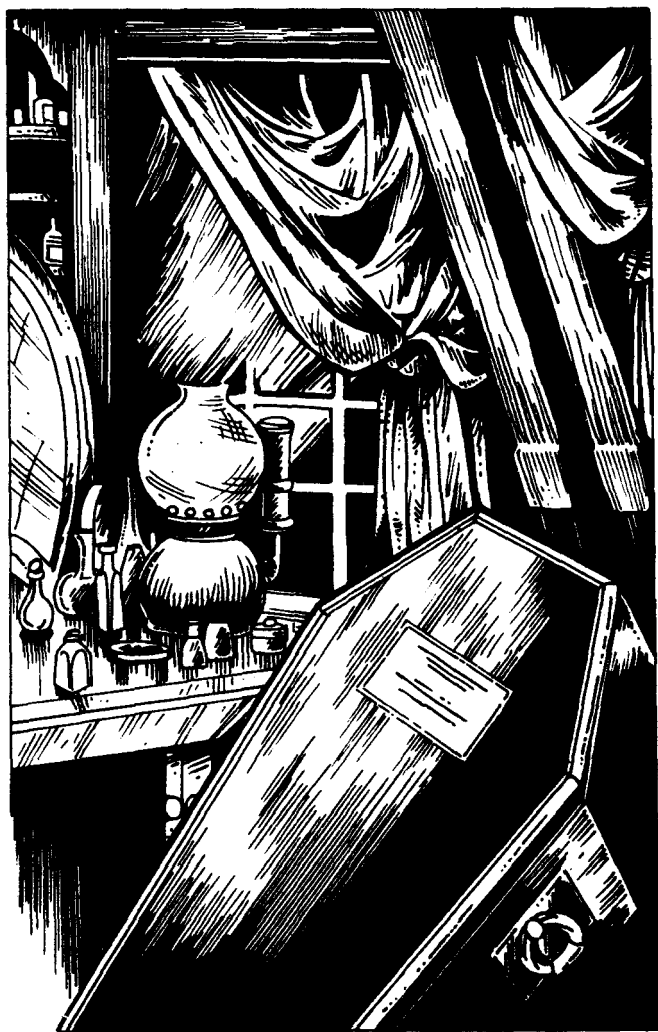
La sala da pranzo - Loc 27

Noti subito un foglietto di carta, puntato sotto uno dei ritratti, che dice semplicemente: ATTENTO AGLI ANTENATI. Ma non si sa chi l'ha lasciato lì, o cosa stia a significare.

*Ancora un grattacapo. Ma per ora esci dalla porta a nord, andando all'***Act 156**, *o da quella ad est all'***Act 168**, *o da quella a sud all'***Act 180**.

189

Il viale d'accesso - Loc 2

Ci dovrebbero essere due sentieri, uno che va ad est

e l'altro ad ovest, ma per quanto li cerchi non riesci a trovarli.

*Devi decidere se dirigerti a sud verso il cancello principale, andando all'***Act 207***, o a nord nel cortile, all'***Act 117**.

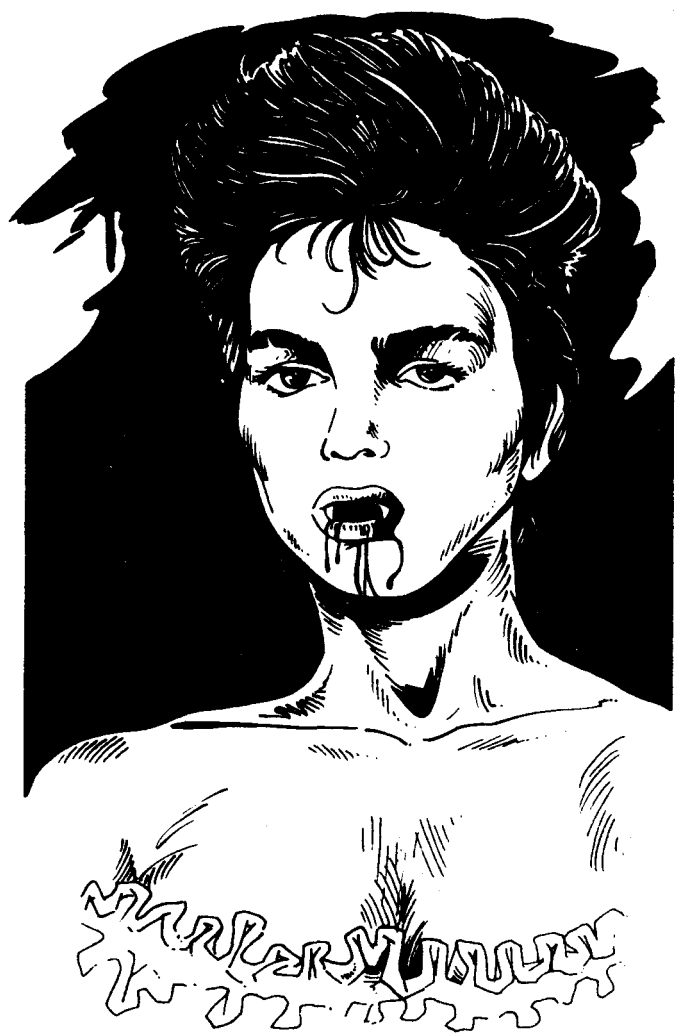
190

Il boudoir - Loc 36

Non è proprio come essere in un grande albergo, caro Harker. Sembra invece che qui ti metterai nei guai. D'improvviso senti un rumore, come se il coperchio di una delle bare si stesse muovendo.

Lancia un dado per scoprire quanti sono i coperchi che si stanno muovendo. Con un 1 o un 2, si muove un solo coperchio. Con un 3 o un 4, se ne muovono due. Con un 5 o un 6, si muovono tutti e tre.

Dalla bara più vicina a te vedi uscire una delle più belle donne che tu abbia mai visto: bruna, con gli occhi scuri, un bel sorriso bianchissimo, pallida e delicata . . .
Un bel sorriso?

Questa è una delle spose di Dracula. Ognuna di loro ha 35 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *5;* FORZA *3;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Stai attento, perché possono ucciderti con un semplice lancio da 12 punti.*

*Se soccombi, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, fruga in fretta nel guardaroba: troverai un passaggio segreto che ti porterà all'***Act 198**.

191

L'obitorio - Loc 16

Quanti ricordi! Gran parte delle piccole urne che vedi contengono organi umani. In una di esse c'è il cugino Ivan tutto intero, chiuso là dentro quand'era ancora un bimbo, durante una gara di nascondino, e lasciato ad ammuffire.

*Vuoi forse aprire qualche urna? Potrebbero contenere qualcosa di interessante. O potresti trovare il cugino Ivan, che sarà certo di pessimo umore dopo tutti questi secoli. Come al solito sta a te scegliere. Aprire le urne all'***Act 209**, *o tornare, passando per l'atrio, al cortile esterno dell'***Act 117***?*

192

Il salotto - Loc 25

Esamini attentamente i libri negli scaffali. La maggior parte sono registri delle proprietà della famiglia Dracula: granaglie, purosangue, titoli azionari e così via. Ma fra i tanti libri noti la collezione completa della serie *Alla corte di re Artù*, un chiaro indizio della scarsa stabilità mentale di Dracula.

*Ma anche tu non sei del tutto normale, se non ti muovi ad uscire di qua. La porta nella parete ad est porta all'***Act 202***; quella nella parete ad ovest all'***Act 168**.

193

I canili - Loc 17

Almeno tre dozzine di feroci lupi sono incatenati qua dentro e tutti ululano festosamente, in segno di saluto al loro padrone.
Noti qualcosa che brilla nella mangiatoia, e scopri che è una chiave con il numero «2».

*Prendila e vai all'***Act 163**.

194

La sala da musica - Loc 24

Se n'è andato, finalmente! Dietro a lui sono rimaste nell'aria alcune note di un pezzo di Wagner.
Ma attenzione! Cosa c'è sullo sgabello del pianoforte, dove prima era seduto quel furfante? È una piccola fiala contenente un'unica dose di un liquido:

IL TOCCASANA DI NOSTRADAMUS
Ingerire solo in punto di morte

Sotto c'è una nota che dice: «Scava per trovare la tana di mio cugino». Non è proprio quel che si dice una comunicazione precisa ed esauriente.

*Quest'affare del toccasana è un po' oscuro. L'unico modo per capire come funziona è andare all'***Act 204**. NON FARLO PER IL MOMENTO! *Se vai all'***Act 204**, *significa che hai ingerito il toccasana. Invece puoi anche prendere nota di questa possibilità e farne ricorso più tardi. In ogni caso ricorda dov'eri prima di andare all'***Act 204**, *così potrai tornare lì, supponendo che tu sopravviva una volta ingerito quello strano liquido. Per uscire da qui c'è una porta a sud, sulla parete ovest, che va all'***Act 152**; *e un'altra più a nord che va all'***Act 192**.

195

Stanza 13 - Loc troppo spaventoso per essere rivelato

Con molto coraggio entri nella stanza.
Ma all'istante vieni ucciso da uno dei maligni artifici che van Helsing ha piazzato dietro alla porta.

*Non ti resta che andare all'***Act 13**.

196

Il guardaroba - Loc 28

Ti stai già girando per uscire, quando la tua acutissima vista nota qualcosa di insolito sulla parete, dietro ai mantelli. Sposti gli abiti appesi e tasti la parete con le tue sensibilissime dita. C'è una crepa!
Con molta eccitazione continui ad esaminare il muro, finché scopri un meccanismo segreto. Con un secco *click* fai scattare il congegno e un'intera sezio-

ne della parete si sposta, rivelando un corridoio lungo e oscuro che si dirige ad est. Preso dalla curiosità, ti inoltri in questa galleria che a poco a poco comincia a salire e presto termina con una botola.

*Puoi sollevare la botola all'***Act 142***, o tornare indietro, uscire dal guardaroba, e andare all'***Act 180**.

197

Il frutteto - Loc 14

Questa è bella! Stai per essere attaccato dai vampiri (nel senso di animali).
«Non sapete chi sono io?» urli indignato, cercando di scacciarli con le braccia.
Ma a quanto pare sono sordi oltre che ciechi. Non ti danno il minimo ascolto, e lanciando acutissime grida continuano ad assalirti.

Lancia due dadi per determinare quanti sono i vampiri che ti attaccano. Ognuno di essi ha 10 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4;* CORAGGIO *3;* FORZA *2;* ABILITÀ *1;* PSICO *0. Se riescono a dissanguarti completamente, vai all'***Act 13***; se sopravvivi, masticandone uno ti accorgerai che aveva inghiottito una chiave con il numero «1». Prendila e decidi se lasciare il frutteto dal cancello a nord, all'***Act 211***, o da quello ad ovest, all'***Act 163**.

198

La cappella del castello - Loc 39

Qui dentro una delle cose che attirano la tua attenzione è il fatto che tutte le croci sembrano messe sottosopra, e che i «santi» assomigliano in modo sospetto ai ritratti degli antenati della famiglia Dracula sparsi qua e là nel castello. L'odore d'incenso è forte, terribilmente dolce, intenso, nauseabondo e . . .

velenoso! Potrebbe ucciderti, Jonathan Harker. Lancia un dado quattro volte, per stabilire i punteggi delle tue caratteristiche, PSICO *esclusa. Se tutte le tue consuete caratteristiche hanno un punteggio inferiore a quello stabilito ora dai dadi, cadi in agonia e vai all'***Act 14**. *Se qualcuna è più alta e qualcuna è più bassa, lancia di nuovo il dado per quattro volte. Se le tue caratteristiche superano il punteggio stabilito dai dadi, annaspi a fatica verso la porta dietro all'altare ed entri nel passaggio segreto all'***Act 206**.

199

Stanza 13 - Loc 'non ha importanza'

Van Helsing è morto! Ce l'hai fatta! Ancora una volta il Conte Dracula, signore di Transilvania, ha trionfato. È riuscito ad annientare uno dei suoi più pericolosi nemici, considerando i poteri occulti di van Helsing e le trappole e i trabocchetti che è riuscito a preparare.

199

Con eccitazione ed orgoglio lanci indietro la testa e prorompi in una diabolica risata, sfidando in cuor tuo chiunque voglia ancora tentare la sorte entrando nella fortezza. Per sicurezza dai ancora qualche calcio al corpo di van Helsing, poi ti giri ed esci dal **Loc 13** il quale, ora che il mago che l'ha materializzato è morto, comincia a crollare e a sparire. Hai appena chiuso la porta che già la stanza si è volatilizzata, portando con sé le spoglie mortali del tuo più grande nemico.
Dai un'occhiata verso la scala che porta ai bastioni e dalla luce che ne proviene deduci che l'alba è vicina. Di corsa imbocchi l'altra scala, quella che porta all'entrata principale del castello e da lì, con il mantello che ti sventola alle spalle simile alle ali di un gigantesco pipistrello, ti infili nel passaggio segreto che porta alla tua cripta privata.
Topi, vermi e altri animaletti repellenti scappano terrorizzati mentre passi di corsa nell'oscurità della galleria. Finalmente giungi alla scaletta che scende fino al **Loc 35**.
Ti guardi attorno sorridendo. La cripta è piccola e avrebbe bisogno di essere ridipinta e rinnovata, ma è la tua dimora, l'unico posto dove trovi tranquillo e sicuro rifugio, lontano dagli affanni del mondo.
Il tuo sesto senso ti dice che il sole sta per sorgere: devi fare presto. Ti avvicini al sarcofago e ti infili nella tua bara di ebano. Mentre ti distendi comodamente nel tuo giaciglio sotterraneo, dai un ultimo sguardo intorno e chiudi saldamente il coperchio della bara. Nell'oscurità più profonda tiri un sospiro di sollievo e chiudi gli occhi, preparandoti ad un altro giorno di riposo. È stata proprio una notte movimentata.

Ora che hai vinto nei panni di Dracula, perché

non provi a vedere se ti capiterà lo stesso nel ruolo di Jonathan Harker, un uomo determinato a debellare l'impero del Conte Dracula una volta per tutte? Torna semplicemente all'inizio del libro, recupera i tuoi nuovi PUNTI DI VITA, *stabilisci le tue caratteristiche e ricomincia una nuova affascinante avventura!*

200

Le cucine - Loc 29

Stai già per andartene, quando con la coda dell'occhio noti qualcosa che si muove. Ti giri di scatto e vedi il più orrendo esemplare di muffa blu e pelosa che tu abbia mai visto.

Ecco cosa succede a lasciare il formaggio esposto nell'atmosfera diabolica che pervade questo castello!
Questo tipo di muffa non cresce solo sul formaggio. Si nutre anche di vibrazioni diaboliche, che la ingrandiscono e la rendono sempre più selvaggia, al punto che potrebbe ricoprire il mondo intero se non fosse distrutta da qualche intrepido avventuriero. Questa è cresciuta al punto di avere 47 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *2;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Se la muffa riesce a sopraffarti, inghiottirà il tuo corpo e sputerà i resti all'***Act 14**. *Se sopravvivi e sei forte di stomaco, puoi usare un pezzo di questa schifosa muffa come una dose di penicillina che ti restituirà tanti* PUNTI DI VITA *quanti risulteranno da un lancio di due dadi. Dopo di che puoi uscire per la scala all'***Act 180**, *o dalla porta a nord, all'***Act 208**.

201

La sala degli specchi - Loc 40

Lanci un urlo di terrore. Nessun vampiro al mondo potrebbe resistere a tutti questi bagliori, a tutte queste immagini che si riflettono in un continuo gioco di luci. E neanche tu fai eccezione. Completamente abbagliato e confuso cadi a terra, cercando disperatamente di aggrapparti alla liscia superficie degli specchi . . .

*. . . ma non c'è niente da fare. Vai all'***Act 13**.

202

Il salotto - Loc 25

Quando sei sulla soglia esiti per un istante: il tuo sesto senso ti mette in guardia contro un pericolo immediato. Dall'altra stanza senti provenire le note solenni e tetre di una marcia funebre; potrebbe anche esser suonata in tuo onore, se non farai attenzione.

*Per fortuna hai ancora la possibilità di cambiare idea e uscire dalla porta ad ovest, all'***Act 168**. *Ma se proprio vuoi entrare in questa stanza, vai all'***Act 172**.

203

La cripta di Dracula - Loc 35

Casa, dolce casa! Questa piccola stanza è stata la tua tranquilla dimora per così tanti secoli che ora sembra che essa saluti il tuo rientro.

Ed è un buon benvenuto, visto che qui potrai recuperare tutti i PUNTI DI VITA *che hai perso per qualsiasi motivo. Prima che tu lasci di nuovo la cripta ti saranno automaticamente restituiti. Poi potrai andartene, tornando all'***Act** *dove hai trovato la porta segreta.*

204

Il toccasana di Nostradamus - Loc 'lo sai solo tu'

Senza pensarci due volte inghiotti la pozione.
Con un urlo disperato ti afferri la gola e ti accasci al suolo sbattendo le gambe e incrociando gli occhi. Il toccasana ha davvero un sapore sgradevole! Con uno sforzo non indifferente ti rialzi in piedi.

Scopri così che tutti i PUNTI DI VITA *che avevi perso ti sono stati restituiti. Ora torna all'***Act** *nel quale hai preso il toccasana e continua la tua avventura, fresco, ristorato e più agguerrito di prima.*

205

I canili - Loc 17

Sono completamente vuoti.

*Se vuoi fermarti a dare un'occhiata, vai all'***Act 213**. *Altrimenti puoi tornare all'***Act 185**.

206

La cripta di Dracula - Loc 35

Quando capisci esattamente dove ti trovi, il sangue ti si gela nelle vene. Questa è proprio la cripta del malvagio demonio, la tomba che per generazioni - anzi, per secoli - è stata tenuta nascosta. Questo è l'unico posto sulla terra dove hai l'occasione di liberare il mondo dal più diabolico nemico che mai l'abbia popolato.
Ti fermi in cima alla scala e ti guardi attorno con circospezione: sembra che non ci sia nessuno, ma i tuoi sensi ti avvertono di stare ugualmente all'erta. Qui si nasconde qualche pericolo, anche le pietre sembrano suggerirtelo.
Il tuo sguardo si ferma sul sarcofago in fondo alla stanza. Piano, con molta cautela, scendi la scala fino ad arrivare al centro della cripta, oscura e polverosa. Non c'è alcun rumore, tranne i forti battiti del tuo cuore. Ti avvicini, trattenendo il respiro.
Ora sei proprio accanto al sarcofago, tremi dall'agitazione e non osi fare un altro passo. Ma prima o poi dovrai pur muoverti di là.
Facendo ricorso a tutto il tuo coraggio fai un ultimo passo e ti pieghi oltre il bordo del sarcofago.
Là dentro c'è la bara di ebano che hai già notato scendendo le scale. Il coperchio è chiuso, ma per quanto tu riesca a vedere, non è bloccato. Devi aprirlo?
Con molta esitazione allunghi una mano, ma istintivamente senti che non dovresti farlo. Sai che sei ancora in tempo a girarti e ad andartene, lasciando il castello sano e salvo.
Ma oramai è troppo tardi. Per quanto la tua missio-

ne sia pericolosa, devi portarla a termine per il bene dell'umanità e per tua soddisfazione personale.
Sposti il coperchio di qualche centimetro, ma non riesci a vedere altro che il buio pesto della tomba. Prendi fiato e scoperchi di colpo la bara.
Eccolo!
Disteso nella bara, con gli occhi chiusi, le mani incrociate sul petto, ecco il Conte Vampiro, che così tante volte ha popolato i tuoi sogni. È vestito elegantemente, e completamente avvolto nel suo grande mantello nero. Attorno al collo è appesa la Medaglia d'Onore di Transilvania, la più alta onorificenza militare concessa in questo paese. La medaglia porta il nome del Conte Dracula, ma la data risale a più di trecento anni fa!
Il mostro dorme. Sei fortunato, ma devi fare presto. In preda all'agitazione ti prepari a liberare per sempre il mondo da questa malvagia creatura. Siccome dorme, un solo colpo ben assestato dovrebbe essere sufficiente. Hai la fronte imperlata di sudore quando ti tiri indietro per prendere la mira . . .
E Dracula apre gli occhi!
Ti ritrai inorridito, mentre il mostro balza fuori dalla bara, con le fauci contorte in una smorfia diabolica. Le sue grandi mani si allungano verso di te, il suo sguardo inferocito penetra nel tuo.
Inizia il duello finale.

Per chi sarà l'ultimo? Dal momento che stava riposando nella sua bara, il Conte Dracula ha recuperato tutti i suoi 100 PUNTI DI VITA. *E come se non bastasse, le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *6;* CORAGGIO *6;* FORZA *6;* ABILITÀ *6;* PSICO *3. La sua capacità* PSICO, *che egli userà ad ogni lancio di 12 punti e fino ad esaurimento del suo punteggio, raddoppia la per-*

*dita che egli potrà infliggerti ad ogni scontro. Se il vampiro ti azzanna a morte, vai all'***Act 14**. *Se invece sei tu ad avere la meglio su di lui, vai all'***Act 210**.

207

Il cancello - Loc 1

Il cancello è chiuso. È una mossa prevedibile di van Helsing, per impedirti di uscire dal castello.
Ma quell'uomo è proprio un grosso stupido: ha dimenticato la chiave nella toppa! Cerchi di aprire la serratura, ma evidentemente la chiave non è quella giusta. Ha una targhetta con il numero «4», ma non apre il cancello.

*Puoi prendere la chiave per usarla in seguito e dirigerti nuovamente a nord, verso il cortile esterno, all'***Act 117**.

208

Il cortile interno - Loc 32

Entri e ti fermi per qualche istante.

E fai bene. Il cortile è poco frequentato e il tuo nemico ha approfittato di questo fatto per disporre una trappola. In qualche punto, non meglio precisato, lui o uno dei suoi malvagi servitori ha scavato una buca e vi ha infilato delle lance con la punta avvelenata rivolta verso l'alto. Poi ha coperto il tutto molto astutamente, sfruttando un gioco

di luci e ombre che crea l'effetto di un selciato. Che tu cada o meno in questa trappola, dipende in gran parte dalla tua ABILITÀ *e* VELOCITÀ. *Lancia un dado per ognuna di esse. Se i numeri usciti sono inferiori alle tue caratteristiche, riuscirai ad evitare la fossa. Se uno è maggiore e l'altro è inferiore, lancia di nuovo i dadi. Se entrambi sono superiori significa che sei caduto nella trappola. In questo caso, lancia un altro dado per scoprire se sei stato colpito dalle lance. Con un punteggio superiore al 3 riesci ad evitarle completamente e devi sopportare una perdita di soli 10 punti a causa del capitombolo. (Se già così muori, vai all'***Act 14***.) Se invece ottieni 3 o meno punti, sei trafitto da due o più lance. Lancia due dadi per determinare quante sono le lance che ti hanno trafitto. Per ognuna di esse perdi 10* PUNTI DI VITA, *a causa della paura, del dolore e del veleno. Se la perdita ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se riesci a sopravvivere puoi andare a dare un'occhiata alle stalle all'***Act 212***, o tornare, passando dalle cucine, al corridoio ovest all'***Act 180**.

209

L'obitorio - Loc 16

Tutte le urne sono piene di cianfrusaglie: vecchie scarpe, parrucche, mutandoni fuori moda, contenitori di creme e di unguenti, documenti di sepolture che risalgono a centinaia d'anni fa. In una delle urne trovi anche il cugino Ivan che hai chiuso lì quand'era ancora un bambino, in un'altra . . .
Il cugino Ivan? Ma a quest'ora dovrebbe essere ormai decomposto!

E invece no! Il terribile bambino si è trasformato in un ancor più terribile vecchio, che possiede ben 60 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Inoltre è freddamente determinato a uccidere colui che lo ha rinchiuso là dentro. Se riesce a farlo, vai all'***Act 13**. *Se invece sopravvivi, troverai una chiave con il numero «3» nell'urna dove era rinchiuso. Prendila e vai all'***Act 117**.

210
La cripta di Dracula - Loc 35

Un urlo infernale esce dalla bocca del vampiro quando tu, Jonathan Harker, scagli il colpo mortale. Il tetro volto di Dracula vibra nell'agonia, e le sue grandi mani si aggrappano inermi al petto.
Poi urla ancora, e le pareti della cripta risuonano di un lungo, lugubre ululato.
D'improvviso il vampiro ferito si alza e corre via, tentando disperatamente di scappare. Ma barcolla e annaspa, oramai spossato dalla perdita di sangue. Si aggrappa ai tendaggi, ma crolla al suolo insieme ad essi. Riesce ancora una volta a rialzarsi e, brancolando, cerca di raggiungerti, mentre i suoi occhi iniettati di sangue fissano i tuoi.
Sibila orrendamente e protende una mano per afferrarti alla gola. Ma a pochi passi da te stramazza al suolo, a faccia in giù. Si scuote ancora per qualche istante, poi più nulla.
Sotto i tuoi occhi attoniti incomincia a verificarsi un'incredibile trasformazione: mentre stavate combattendo Dracula sembrava un uomo nel pieno delle

sue forze, robusto, forte e vigoroso. Ora il suo corpo si sta sgretolando, le sue mani si coprono di rughe e di macchie scure, la pelle si tende sulle ossa fino a strapparsi.
Il cadavere diventa sempre più piccolo, sempre più rinsecchito, finché non resta che uno scheletro. Ma il processo di trasformazione continua ancora: gli abiti e le ossa si polverizzano, e del vampiro non resta altro che il grande anello col sigillo che portava al dito medio della mano sinistra.
Lo raccogli e lo getti con noncuranza nella bara ancora aperta, prima di girarti per lasciare per sempre questa orrenda cripta. Il mostro non esiste più grazie alla tua forza, alla tua abilità e al tuo coraggio.

Ora che sei riuscito a sconfiggere definitivamente Dracula, perché non provare a vedere se hai altrettanto successo nei suoi panni? Torna semplicemente all'inizio del libro, stabilisci i tuoi PUNTI DI VITA *e le tue caratteristiche, e ricomincia una nuova affascinante avventura!*

211

Il frutteto - Loc 14

Esci dal cancello e cadi.

*Precipitando verso la morte all'***Act 13**.

212

I canili - Loc 17

Non c'è solo l'*odore* di lupo . . .

Per fortuna ce n'è uno solo, ma è ugualmente un bel guaio, perché ha 25 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5;* CORAGGIO *5;* FORZA *4;* ABILITÀ *3;* PSICO *0. Ovviamente puoi cercare di rendertelo amico (con un lancio di 11 o 12 punti), nel qual caso ti accompagnerà e combatterà fedelmente al tuo fianco. Se non riesci a fare amicizia devi sfoderare le tue armi.*
*Se il lupo ti uccide, vai all'***Act 14**. *Altrimenti passa dal cortile interno senza temere le trappole, e vai dalle cucine all'***Act 180**.

213
I canili - Loc 17

Puzza a parte, valeva veramente la pena di dare un'occhiata qui dentro: hai trovato una chiave con il numero «6».

*Ora torna a prendere una boccata d'aria fresca all'***Act 185**.

214
Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta ad un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci lentamente a salire.

*E trovi un'altra botola all'***Act 42**.

215

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci lentamente a risalire.

*E trovi un'altra botola, che ti porta all'***Act 19**.

216

La stanza del sacerdote - Loc 37

Che scoperta interessante! E che atmosfera calma e benefica si respira in questo posto!

Puoi ben dirlo! Ogni volta che ci entrerai questo posto consacrato ti restituirà tutti i PUNTI DI VITA *che hai perso. Tieni presente che potrai venire qui solo tre volte nel corso di un'avventura.*
*Ma ora torna all'***Act** *dal quale sei appena andato via.*

217

La stanza del sacerdote - Loc 37

Lanci un urlo, ormai in preda all'agonia, e ti aggrappi alla porta che si è chiusa alle tue spalle. Troppo tardi! Troppo tardi! Questa stanza consacrata, con il suo orribile odore, ti sta risucchiando tutti i tuoi

PUNTI DI VITA. Non riesci a sopportare una simile tortura!

*Non ti resta che andare all'***Act 13**.

218

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola all'***Act 42**.

219

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola, che porta all'***Act 15**.

220

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che curva e gira in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola che ti porta all'***Act 8**.

221

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta, che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci lentamente a risalire.

*E trovi un'altra botola, che ti porta all'***Act 7**.

222

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.

Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola che porta all'***Act 10**.

223

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola all'***Act 45**.

224

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola all'***Act 62**.

225

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci lentamente a salire.

*E trovi un'altra botola, che porta all'***Act 47**.

226

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola all'***Act 68**.

227

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione,

finché sei completamente disorientato. Poi cominci a risalire lentamente.

*E trovi un'altra botola, che porta all'***Act 101**.

228

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola, che porta all'***Act 74**.

229

La cripta di Dracula - Loc 35

Ah! Finalmente un po' di pace e tranquillità! Respiri profondamente, per assorbire questa meravigliosa atmosfera diabolica.

E ti senti subito meglio: recuperi tutti i tuoi PUNTI DI VITA *e puoi tornare, rinfrancato, all'***Act** *che hai appena lasciato.*

230

Galleria segreta - Loc segreto

Molto interessante: hai trovato una botola nascosta che porta in un tunnel molto stretto.
Segui il passaggio che gira e curva in continuazione, finché sei completamente disorientato. Poi cominci a salire lentamente.

*E trovi un'altra botola che porta all'***Act 92**.

Materiale Top Secret

Accessibile soltanto se
i dadi sono favorevoli

Tabella rivelatrice

Controlla, sotto **Act**, il numero del paragrafo dove hai ottenuto un lancio favorevole: scoprirai se hai trovato una porta o un passaggio segreto.
Se è così, la tabella ti rivelerà il numero dell'**Act** a cui porta il passaggio. Se non c'è né una porta né un passaggio segreto, la tabella non darà alcuna indicazione.

NOTA: *alcuni passaggi segreti non ti permettono di tornare al paragrafo in cui li hai scoperti.* Ma in ogni caso ti conviene prender sempre nota del paragrafo che lasci, nel caso ti capitasse di ritornarci.

Act	*Vai al*	**Act**	*Vai al*	**Act**	*Vai al*
1	–	14	–	27	–
2	–	15	221	28	–
3	–	16	–	29	–
4	–	17	–	30	–
5	–	18	–	31	–
6	–	19	217	32	214
7	215	20	–	33	223
8	–	21	–	34	–
9	201	22	218	35	–
10	–	23	–	36	–
11	219	24	220	37	–
12	218	25	–	38	–
13	–	26	–	39	–

40	–	72	–	104	–
41	–	73	–	105	–
42	–	74	–	106	–
43	–	75	–	107	–
44	–	76	–	108	230
45	225	77	–	109	–
46	–	78	228	110	–
47	–	79	–	111	–
48	–	80	–	112	230
49	–	81	–	113	–
50	–	82	–	114	–
51	–	83	–	115	–
52	222	84	–	116	–
53	–	85	–	117	–
54	224	86	226	118	–
55	225	87	–	119	–
56	–	88	–	120	–
57	–	89	–	121	–
58	–	90	–	122	–
59	203	91	–	123	–
60	–	92	–	124	–
61	–	93	–	125	–
62	226	94	–	126	–
63	–	95	–	127	–
64	–	96	230	128	230
65	217	97	–	129	227
66	–	98	–	130	–
67	–	99	–	131	–
68	–	100	–	132	–
69	–	101	–	133	–
70	–	102	–	134	–
71	–	103	–	135	–

136	–	162	216	188	–
137	–	163	–	189	221
138	–	164	–	190	–
139	–	165	–	191	–
140	–	166	–	192	–
141	–	167	–	193	–
142	–	168	–	194	–
143	–	169	–	195	–
144	–	170	–	196	142
145	–	171	–	197	–
146	–	172	–	198	–
147	–	173	–	199	–
148	216	174	–	200	–
149	–	175	–	201	–
150	216	176	–	202	–
151	–	177	229	203	–
152	–	178	–	204	–
153	–	179	–	205	–
154	–	180	–	206	–
155	–	181	229	207	–
156	170	182	–	208	–
157	–	183	229	209	–
158	–	184	–	210	–
159	229	185	219	211	–
160	–	186	–	212	–
161	–	187	–	213	–

Registro di Dracula

PUNTI DI VITA
Iniziali: 100
Attuali:

CARATTERISTICHE

Dracula
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO

Van Helsing
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO

EQUIPAGGIAMENTO
Denaro:
Medicine:
Bonus Passaggi Segreti:

Combattimenti di Dracula

Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**
Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**
Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**
Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**

Registro di Harker

PUNTI DI VITA
Iniziali: 100
Attuali:

CARATTERISTICHE

Harker

VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO

EQUIPAGGIAMENTO
Denaro:
Medicine:
Bonus Passaggi Segreti:

Percorso di Harker

ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT

Combattimenti di Harker

<table>
<tr>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
</tr>
<tr>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
</tr>
<tr>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
</tr>
<tr>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
<td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td>
</tr>
</table>

RIEPILOGO DELLE REGOLE

1. Inizi con 100 PUNTI DI VITA e non puoi mai superare questo numero. Quando questi punti sono ridotti a zero, sei morto.
2. Lancia un dado per determinare le tue caratteristiche e segnale sul Registro.

Combattimento

3. Lancia un dado per te e uno per il tuo avversario, per determinare chi dei due attacca per primo. Aggiungi ad ogni punteggio i rispettivi punti di VELOCITÀ e CORAGGIO: chi avrà il punteggio più alto attaccherà per primo.
4. Per colpire lancia due dadi: dovrai ottenere un punteggio di almeno 6. (Devi fare lo stesso anche per il tuo avversario.)
5. Aggiungi i tuoi punti di FORZA e ABILITÀ al punteggio dei dadi per calcolare il danno inflitto. Sottrai poi il risultato dai suoi PUNTI DI VITA. Calcola la tua perdita nello stesso modo.

Fuga

6. Se decidi di fuggire, lancia due dadi e confronta il risultato con questa tabella:
   Da 9 a 12 puoi prendere una qualsiasi delle uscite che ti sono suggerite.
   Da 5 a 8 puoi solo tornare al paragrafo precedente. Il tuo avversario potrà attaccarti ed infliggerti una perdita doppia di quella indicata dai dadi.
   Da 2 a 4 non puoi fuggire. Subisci una perdita doppia di quella indicata dai dadi nel primo scontro.
7. Puoi cercare di scappare solo prima dell'inizio del combattimento.

Guarigione

8. Nei panni di *Jonathan Harker acquisti* 3 PUNTI DI VITA ad ogni paragrafo.
   Nei panni di *Dracula*, ad ogni paragrafo ne *perdi* 2.
9. Se sei *Harker*, puoi fare uso della medicina o della Guarigione Naturale; lancia due dadi: se ottieni almeno 6 punti li puoi aggiungere ai tuoi PUNTI DI VITA. Se ne ottieni meno di 6, dovrai sottrarli dai tuoi PUNTI DI VITA.
10. Se sei *Dracula* nessuna medicina ti sarà d'aiuto. Recuperi PUNTI DI VITA se durante il combattimento esce un 6 o un 12: allora puoi aggiungere ai tuoi i PUNTI DI VITA del tuo avversario (senza mai superare i 100 punti).

N.B. Ricordati di prendere nota sempre di dove ti trovi.

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE 1
TRAVERSATA INFERNALE 2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4
OMBRE SULLA SABBIA 5
NEL REGNO DEL TERRORE 6
IL CASTELLO DELLA MORTE 7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI 8
L'ANTRO DELLA PAURA 9
LE SEGRETE DI TORGAR 10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO 11
SCONTRO MORTALE 12

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1
LA CITTÀ PROIBITA 2
IL CANCELLO DELL'OMBRA 3
LA GUERRA DEI MAGHI 4

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA 1
CACCIA AL DRAGO 2
NEL REGNO DEI MORTI 3

VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2
serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3
serie conclusa

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1
LA CITTÀ DEI MISTERI 2
I SETTE SERPENTI 3
LA CORONA DEI RE 4
serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4

advanced D&D

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo...

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura...

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH	1

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

SFIDA PER IL TRONO	1
LA VALLE DEI SOGNI	2

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

libroFANTASY

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

[SI] [NO]

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

IL CONTE DRACULA

1

horror classic

Prova ad aprire questo libro, ma attenzione: il rischio è quello di trovarsi all'improvviso in un castello tra le verdi foreste della Transilvania . . .

In questo libro il protagonista sei tu. Infatti (ma forse non te ne sei ancora accorto) la tua carnagione è diventata spaventosamente pallida, quasi di cera, mentre i due canini superiori si sono allungati e ti hanno acceso dentro una sete strana, insolita . . . Ma niente paura: se tutto questo non ti va, puoi interpretare la parte di Jonathan Harker, il cacciatore di vampiri, lo studioso armato di collane di aglio, crocifissi e paletti di faggio che ha giurato di eliminare anche l'ultimo *nosferatu*, il «non-morto», il malinconico conte Dracula . . .

In questo libro il protagonista sei tu. Scegli da che parte stare . . .

copertina illustrata da Tim Sell

ISBN 88-7068-181-5

70681815

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu